すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成14年11月1日発行（毎月1回1日発行）
第3巻 第11号 通巻第30号

enterbrain

月刊アルカディア
11月号

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE

ARCADIA



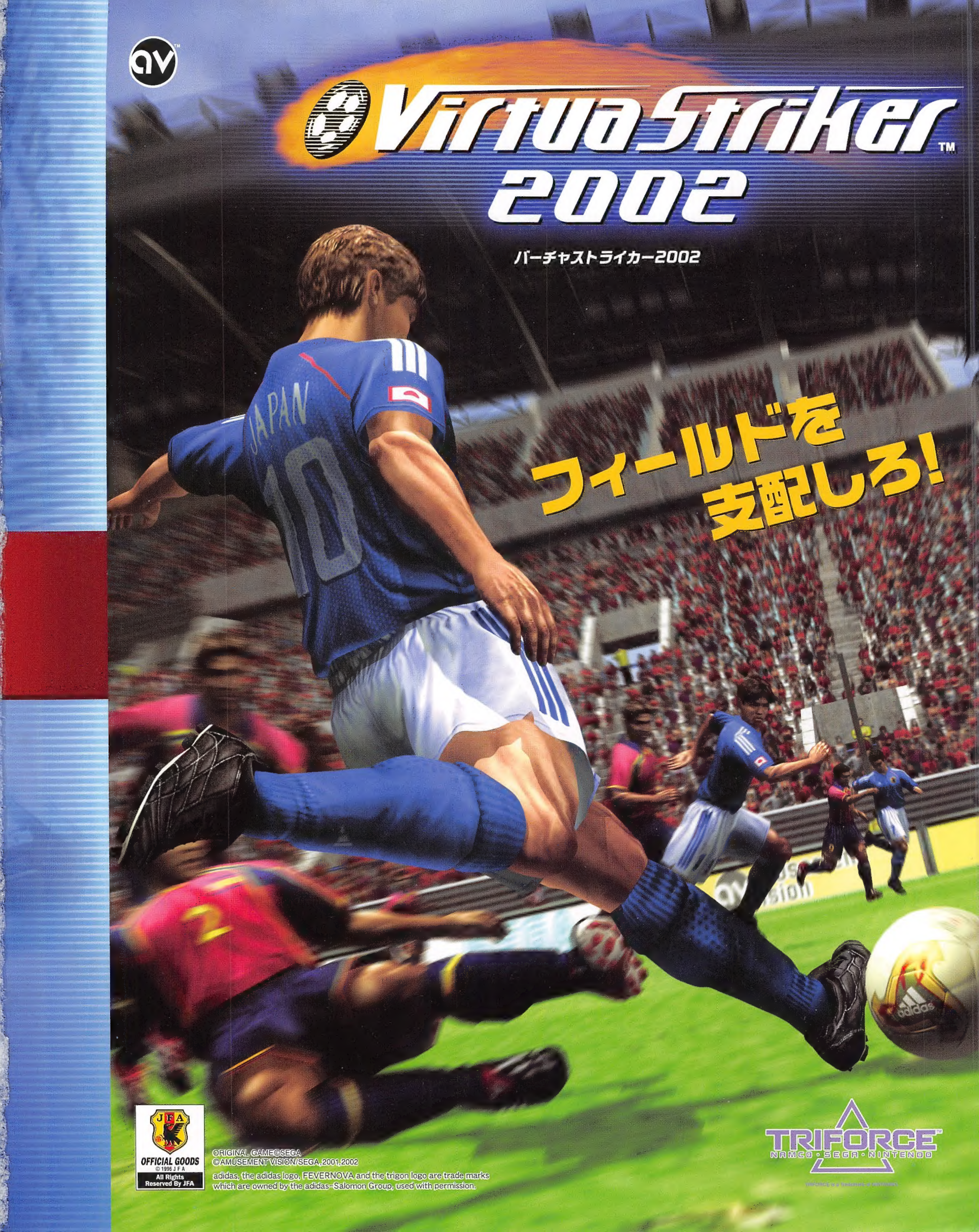
超最新作
CAPCOM FIGHTING ALL STARS

beatmaniaIIDX 8th style
THE KING OF FIGHTERS 2002
Virtua Fighter4 Evolution
Virtua Striker 2002
BATTLE GEAR 3

アミューズメントマシンショー最新機種速報

特別付録
B2判「SOUL CALIBUR II」
描き下ろしポスター

2002 11 NOVEMBER
No.030
650 yen



Virtua Striker 2002
バーチャストライカー2002
フィールドを
支配しろ!
JFA
OFFICIAL GOODS
© 1996 J F A
All Rights Reserved By JFA
ORIGINAL GAME©SEGA
©AMUSEMENT VISION/SEGA,2001,2002
adidas, the adidas logo, FEVERNOVA and the trigon logo are trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission.
TRIFORCE
NAMCO・SEGA・NINTENDO

現代サッカーを踏襲したCPU選手の柔軟な思考、演出にこだわった
美麗なグラフィック、ゲームは限りなく「本物」に近づいた。
個性ある選手たちの能力を生かしてチームを勝利に導け！
手に汗握る試合の緊迫感、あのスタジアムの感動と熱狂が、
この秋、アーケードに再び蘇る・・・
ファン待望のサッカーゲームの決定版、遂に完成。









選手の個性がさらに際立ち、戦略性がパワーアップ！

一人一人の個性を際立たせるため、選手の個人能力を前作よりも細かく設定。
さらに選手の動きに応じて減少してゆく「スタミナ」の概念を追加。ゲームの戦略性が深まり、試合はよりエキサイティングに繰り広げられる！

あのスタジアムの熱い歓声が今、ここに蘇る…
リアルな感動を生み出す最高水準のゲームクオリティ

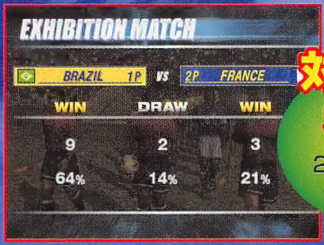
華麗なハイライトシーンに魅了！

従来のゴールリプレイ（得点が入った時のリプレイ）に加えて決定的なシーン（シュートが外れた時）のリプレイを追加。さらに従来の試合終了後のゴールシーンのリプレイ連続再生ゴールラッシュも、決定的なシーンを含むハイライトになり、試合の感動はますますドラマチックに。

日本サッカー協会の公式ライセンス

ゲーム内は最新の日本代表ユニフォームを着用した日本代表選手（6月4日　対ベルギー戦のスターティングメンバー11名）が実名で登場。頭で思い描いていた夢の采配が今、かなう！





対戦成績がわかる!!
2P対戦時、同カードの対戦成績を表示

チーム数が前作の32ヶ国から64ヶ国に！
スタジアムも7から13に倍増!!

■出場国　全64ヶ国

アジア
日本　韓国　イラン　サウジアラビア　香港　タイ　中国
アラブ首長国連邦　ウズベキスタン　カタール

オセアニア
オーストラリア　フィジー　ニュージーランド　タヒチ　トンガ　ソロモン諸島

ヨーロッパ
イングランド　オランダ　フランス　スペイン　チェコ　ポルトガル
スウェーデン　ロシア　イタリア　ドイツ　デンマーク　クロアチア　ベルギー
ポーランド　トルコ　ルーマニア　アイルランド　オーストリア　ユーゴスラビア
ウクライナ　スロベニア　イスラエル　スコットランド

アフリカ
南アフリカ　モロッコ　チュニジア　ナイジェリア　カメルーン　コートジボワール
リベリア　セネガル　アンゴラ

南米
ブラジル　アルゼンチン　コロンビア　パラグアイ　ウルグアイ　エクアドル
ペルー　ボリビア　ベネズエラ　チリ

北中米
アメリカ合衆国　メキシコ　ジャマイカ　コスタリカ　ホンジュラス
トリニダードトバゴ

SEGA® 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp


KOF'02
BE THE FIGHTER!
JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KOREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM
ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM
KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more......
THE KING OF FIGHTERS 2002
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 開催
NEO GEO
PLAYMORE
SUN
http://www.sunamusement.co.jp/
販売元 株式会社サンアミューズメント 〒664-0842 兵庫県伊丹市森本8-71
EOLITH
©EOLITH CO.,LTD.2002 ©PLAYMORE 2002
開発元 EOLITH CO.,LTD./株式会社ブレッツァソフト



PlayStation®2
すべては、ゼロから始まった・・・。
KOF、プレイステーション2に初登場!
THE KING OF FIGHTERS 2000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
TM ©PLAYMORE
◆「THE KING OF FIGHTERS」は株式会社プレイモアの登録商標です。
プレイステーション2専用ソフト『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』11月28日発売予定/価格6,800円
"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PLAYMORE™
www.playmore.co.jp
プレイモアは、これからも話題のタイトルをリリース予定! 乞う、ご期待ください!!
株式会社プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町15番11号 江坂石周ビル

ARCADIA
CONTENTS

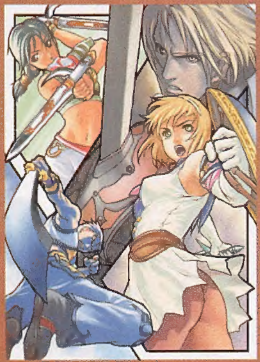
11

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA 2002.November

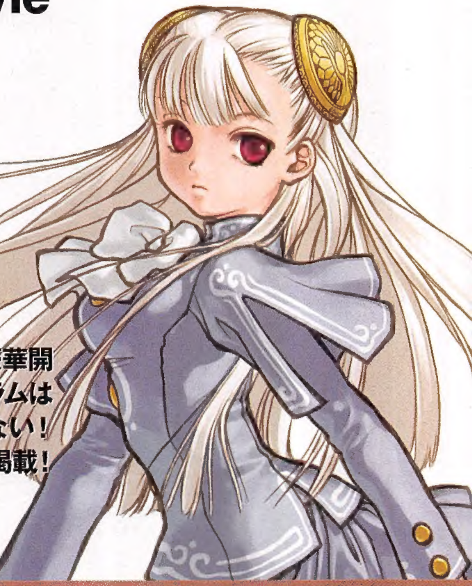
http://www.arcadiamagazine.com/



ビートマニアⅡDX 8th style
Illustration by KONAMI/GOLI
©2002 KONAMI
タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



付録B2判ポスター
ソウルキャリバーⅡ
Illustration by 一日郎
©(株)ナムコ



カプコン ファイティング オールスターズ（カプコン）
『機動戦士ガンダム DX』の発売以降、アーケード撤退の噂までもが囁かれていたカプコン。また、ここ数年はアーケード関連のショーへの出展も無かったが……2002年9月に開催された第40回アミューズメントマシンショーではブース出展もされ、今作への意気込みがうかがえる!?（掲載はP.10）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）
03-5433-7156（編集部）



ついにアルカディアが立ち上がる
国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会
闘劇
SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT
2003年3月開催
個人戦
ゲームタイトル
CAPCOM VS. SNK 2
(CAPCOM)
SOUL CALIBUR Ⅱ
(NAMCO)
THE KING OF FIGHTERS 2002
(EOLITH/BrezzaSoft/PLAYMORE)
団体戦
ゲームタイトル
SUPER STREET FIGHTER ⅡX
(CAPCOM)
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
(CAPCOM)
GUILTY GEAR XX
(ARC SYSTEM WORKS/Sammy)
Virtua Fighter4 Evolution
(SEGA-AM2/SEGA)

闘劇

今イベント「闘劇」は、七つのゲームタイトルを同時開催させることが大きな特徴だ。これにはいくつもの想いが込められている。1タイトルのみの大会はゲームメーカーが主催するモノで十分だろう。多くのゲームを同時多発的に盛り上げることが、ゲームセンターを活気づけることにもなる。そして決勝大会は、これらすべてのゲームのスペシャリストが一堂に会する。

闘劇の場は、そうした最高峰のゲーマーが結集して、その類い稀なテクニックを披露する檜舞台だ。それぞれのゲームにおける日本一、いや世界一の強者を決めるまたとないチャンスだ。キミの参加を待っている。

対戦格闘ゲームはまだまだ人気がある。しかし、それでも一時期のように大規模なゲーム大会が数多く開催されている時世ではない。ただ、今でも対戦格闘ゲームは発売され、熱狂を生み、いつまでもやり込みつづけるパワーがプレイヤーにはある。

「大会で勝つために対戦格闘ゲームをやり込む」「大会に参加して優勝したい」……こんなあたりまえの動機が、ゲームを支えているパワーなのだ。だからこそ開催する、大規模な大会を！

地方予選開催店舗募集

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。種目は上記7タイトルですが、そのうち1～2タイトルを実施していただくことになります。7種目を同時開催するので申し込みにバラつきが出ると思いますが、応募多数の場合は厳選させていただきます。ご了承ください。お問い合わせは下記の闘劇事務局まで。また、お申し込みは下記ホームページに記載されている開催主旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募締切は10月15日(火)とさせていただきます。

今回の大会で競われるゲームタイトルは全7機種だ。大きく分けると、個人戦・シングル戦と呼ばれる大会用のタイトルが『CAPCOM VS. SNK 2』、『SOUL CALIBUR II』、『THE KING OF FIGHTERS 2002』の3機種。それに対して、3on3形式の団体戦・チーム戦の形態で争われる大会用のタイトルが『SUPER STREET FIGHTER IIX』、『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』、『GUILTY GEAR XX』、『Virtua Fighter 4 Evolution』の4機種だ。いずれも、全国各地の店舗にて予選が開催される。この予選に参加して勝ち上がった者が、来年3月に開催される決勝大会に進出できる、ということになる。

11月の下旬には予選開催店舗が発表されるだろう。そして12月から予選が始まる。それまで腕を磨いて続報を待っていてほしい。

2002年11月下旬：地方予選開催店舗発表

▼

2002年12月上旬：全国各地で地方予選開始

▼

2003年 3月下旬：決勝大会

協力：ビートライブ（山岸 勇）／ゲームニュートン（松田 泰明）
アイアイ駅南店（長谷川 智広）／チャレンジャーガムガム店（松井 力）
大久保アルファステーション（七村 秀寿）

【大会概要】
名　称：「闘劇 SUPER BATTLE OPERA　The 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT」
主　催：月刊アルカディア編集部
実　行：(株)アクアルージュ
予　選：2002年12月～2003年2月に全国各地のロケーションにて開催
本　選：2003年3月に全国決勝大会を東京にて開催

【お問い合わせ先およびお申し込み先】
闘劇事務局（アクアルージュ内）
電話　03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
お申し込みホームページ　http://www.tougeki.com/
お問合せメールアドレス　info@tougeki.com

新要素満載！　待望のカプコン対戦格闘が徐々に姿を現す!!







CAPCOM FIGHTING ALL STARS

メトロシティ消滅まで、後12時間!!

～Prologue～

メトロシティに恐怖の影が近付いていた。
市長ハガーに対し、【死神（DEATH）】を名乗る男が、
新型怪爆弾（LAUGHTER SUN）を使用し街を破壊すると宣言したのである！
目的、動機、その正体は、一切不明。……そして、タイムリミットは12時間……！
その暴挙を阻止するために立ち上がった力ある者たち。
その中に、【死神（DEATH）】を知る者たちがいた。
【CODE HOLDER】―神なる力を持つ者―
彼らは【死神（DEATH）】を探し出し、爆弾を止めることができるのか？

久々の大作の予感がする本作も、少しずつ内容が明らかになってきた。AMショーでプレイした感触を交えつつ、その魅力を余すところ無くお伝えしよう！

Text：C・LAN

※掲載している情報および画面写真はすべて開発中のものです

カプコン ファイティング オールスターズ
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：今冬予定
■使用基板：SYSTEM246

CHARACTER

CHARACTER FILE
#1

まさにオールスター!?　新たに五人のキャラクターが判明!!



CODE HOLDERやDEATHとの激戦に期待しよう。

BATSU
バツ

『ジャスティス学園』シリーズからは、太陽学園の熱血漢、一文字伐がアキラに続いて出陣。その熱き拳を振り回し、大暴れしてくれるはずだ。



ALEX
アレックス

『ストIII』シリーズからは、主人公の“パワーエイジ”ことアレックスが参入。ハガーに次ぐ第二の投げキャラとして活躍を期待したい。



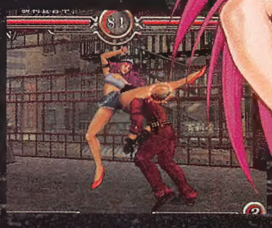


フラッシュチョップがルークをとらえる。彼が『ストIII』以外に登場するのはこれが初めて。

意外!?　予定調和!?　シブいチョイスだ!!

POISON
ポイズン

『ファイナルファイト』からは紅一点（？）のポイズンが登場。メトロシティが闘いの場とあって、納得の人選だ。このほかにも登場するキャラがいるかも？



長い足と跳躍力を活かした蹴り技が主体になりそう。



第40回AMショーで見て分かった CFAS IMPRESSION

キャラクター編①

アレックスは『ストIII』での主要必殺技が健在だったので違和感無く闘えた。バツはゲームシステムが『ジャス学』から大きく変化したことで、扱いやすいバランスキャラになりそう。ナッシュの必殺技はこれまで通りソニックブームとサマーソルトシェル。ソニックブームはスピードが非常に速く、往年の追いかけていく戦法は難しく思われた（これは飛び道具全般の傾向）。ポイズンとアキラは残念ながら使用できなかった。

第40回AMショーでプレイアブル出展!!

対戦格闘の雄、カプコンが約1年半ぶりに放つ格闘タイトルとして期待を集めている『CAPCOM FIGHTING ALL STARS』(以下CFAS)が、去る9月19日～21日、第40回AMショーのカプコンブースにて初めてその姿を現した。当アルカディア編集部でも開幕と同時に取材部隊を派遣、ゲームの感触をつかむことに成功したので、その情報を交えつつ、『CFAS』の全ぼうに迫ってみよう。



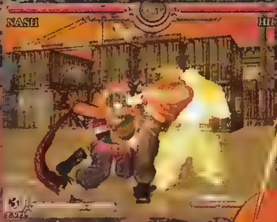
カプコンの最新作を前に興奮気味のアルカデ取材部隊。キャラセレ画面にあった二人分の空きが気になった。



初日の開場直後から、『CFAS』周辺には相当な人だかりが。昼過ぎにはさらなる行列も。



久々の出展となったカプコンブース。『CFAS』のハイライトを集めた映像も流れていた。



[illegible]エ。写真のクロスファイアブリッツはLv2で使え[illegible]



NASH
ナッシュ

『ストZERO』シリーズからはナッシュが正式採用。ソニック、サマーの二大必殺技は、ためキャラフリークの[illegible]に応えてくれるはずだ。





『ストZERO』シリーズの元のようなキャラ? 新生アキラに期待しよう。

AKIRA
アキラ

[illegible]

やはり居た! 先月、ほぼ登場確定の二人!

GAME SYSTEM

#2 Progress S.A. Gauge プログレス スーパーアーツ ゲージ

追い込まれるほど逆転性がアップ

試合の進行状況により、使えるスーパーアーツが増えていくのだ

バイタリティゲージ

『CFAS』は1本先取制だが、バイタリティゲージは3段階用意されている。各段階の境目はブレイクポイントと設定されており、どちらかがゲージを1段階失うことにブレイク状態が発生、各キャラごとの軽い演出が挿入されて仕切り直しとなる。

そして、スーパーアーツゲージのレベル(最大量)もバイタリティゲージの段階に応じて増加。初期状態では最大Lv1までだが、1段階失った後はLv2まで、2段階失った後はLv3までとなり、より強力なスーパーアーツが使えるようになる。



バイタリティゲージはトータル3段階。ゲージ開始時は緑色で1段階失うごとに黄→赤と変化していく。

スーパーアーツ

スーパーアーツは1キャラにつき3種類が用意されている。特徴的なのが、技によってゲージ消費量が決まっていることだ。例えばリュウの場合、Lv1は真空波動拳、Lv2は電刃波動拳、レベル3は真・昇龍拳となっている。バイタリティゲージ1段階目は真空波動拳しか使うことができないが、3段階目でLv3までためた状態なら三種類すべて使用可能になるのだ。



バイタリティゲージに反比例してスーパーアーツゲージは上昇。細かく使うか温存するか迷いどころ。

#1 Basic Game System 基本ゲームシステム

回り込みを使いこなせ

攻撃は弱強の4ボタン。5つ目の回り込みボタンの使い方がカギだ。



『CFAS』は8方向レバー＋5ボタンという、これまでのカプコン作品には無い操作形態。レバー操作で小ジャンプや前後ステップ、走りなども行なえる。

回り込みは『カプエス』のような転がりではなく、ズバリ軸移動。通常は奥に、レバー下入れで手前に移動できる。タイミングよく相手の攻撃をかわせば、背後に回ることも可能だ。また、回り込み中にいずれかの攻撃ボタンを押すと専用の攻撃が出る。

そのほか、弱ボタン同時押しで投げ、強ボタン同時押しで相手を吹っ飛ばすハードブロウ、パンチ同時押しで回り込みをつぶせる対サイド攻撃が出せる。

※レバー&ボタン配置は開発中のものであり、変更の可能性があります。

CHARACTER FILE
#2

神の能力に目覚めし【CODE HOLDER】たち

先月号で紹介した「CFAS」オリジナルのキャラクターたちは、特異な能力の所有者、【CODE HOLDER】と呼ばれる存在だということが判明。
D.D.、イングリッド、ルーク、三人がそれぞれ異なった能力を持っているようだが、その闘い方はいかに？

CODE HOLDERとは?

【CODE HOLDER】－神なる力を持つ者－。遺伝子に秘められし力が何らかの理由で覚醒し、それによって特異な能力を得た人間たちの総称である。
遺伝子の覚醒は、D.D.のように他者の手によって行なわれたケースもあれば、イングリッドのように自然覚醒したケースもある。総じてその特殊能力は強大で、通常の人間を遥かに上回る戦闘力を秘めているようだ。



■を操るD.D.は、それを組み込んだ打撃技がメイン。激しい■を伴ったアッパーが炸裂！



Crimson Thunder
D.D. ディーディー
CODE

謎の組織により、自ら持つ特有の遺伝子を覚醒させ【CODE HOLDER】となった男。打撃を主体としたパワーファイター。深紅の雷をまとう拳は、あらゆるものを破壊する。



Rebellion Feather
ROOK ルーク
CODE FALLEN ANGEL



キック系の攻撃を得意とするルーク。華麗なジャンピングバットがD.D.を襲う！

彼もまた【CODE HOLDER】として覚醒し、常にD.D.と行動を共にしてきた男。足技をメインに多彩なコンビネーションを繰り出す。その華麗なる動きは、光と闇が交錯する。



光の盾をかざすイングリッド。相手の攻撃を受け止めて返す必殺技だ。



Eternal Ray
INGRID イングリッド
CODE ISIS

"ナチュラルコード"と呼ばれる自然発生した【CODE HOLDER】。特異なる能力と重い宿命を持つ謎多き女性。その小柄な体格と特殊な能力で相手をほんろうする闘い方を主とする。

第40回AMショーで見て分かった
CFAS IMPRESSION
キャラクター編②

D.D.は雷による攻撃がメインのキャラ。超近距離で殴りまくるタイプか。一方のルークは足技が得意。キレがよくリーチの長い足技で寄せ付けない闘い方ができそう。イングリッドは直接触れずに相手を投げたり、飛び道具を放ったりと、超能力的な攻撃が多い。ちなみに口調は年寄り風で、一人称は「わし」だった。

第40回AMショーで見て分かった
CFAS IMPRESSION
システム編

グラフィックこそ3Dだが、プレイ感覚は「ジャスティス学園」シリーズ同様、2D格闘に近い。有限フィールドと壁の存在は3D処理されているが、違和感無く遊べるだろう。
ドラマチックカウンターは操作方法から「ストIII」シリーズのブロッキングを連想する人が多いだろうが、実際に使ってみた感覚もかなり近いものだった。成功後の反撃技までがワンセットになったブロッキングと考えてもらえれば分かりやすいか。なお、反撃技は確定ではないので、スキの小さい技でドラマチックカウンターを誘いつつ、逆に返すといった攻防も予想される。
そのほか、体力ゲージ下の小さいゲージはスタンゲージで、空中投げや「ストIII」シリーズのスーパーキャンセル、ターゲットコンボに相当するシステムも見られた。

SYSTEM FILE
#3

Dramatic Counter
ドラマチックカウンター

避け＆反撃が一体化した重要システム！

レバーだけで行なうことができる独特の防御システム。入力が簡単なだけに闘いのカギを握りそうだ。





1 けん制のパンチを放つリュウ。これに対して、当たる直前にタイミングよくレバーを入力すると、見事「ドラマチックカウンター」が発動し…

2 独特のモーションと演出で相手の攻撃を回避し、この瞬間は無敵状態になっているようで、飛び道具に合わせて入力すれば、すり抜けることも可能だ。

3 避けた後は自動的に反撃技が繰り出される。この反撃技は確実にヒットするわけではなく、スキの小さい攻撃に合わせた場合はガードされることもある。

相手の攻撃が当たる瞬間にレバーを→または↓に入れると、ドラマチックカウンターが発動。相手の攻撃を回避しつつ、自動的に専用の反撃技が繰り出される。瞬時に反撃へ転ずることができるので、使いこなせば試合を有利に進めることができるだろう。入力は→が対上段、↓が対下段となっており、それぞれ対応した打撃技にのみ発動する。→入力と↓入力では、避け後の反撃技が異なるぞ。

CHARACTER

CHARACTER FILE
#3

おなじみの連中はどうなった？



CHUN-LI



RYU リュウ



HIRYU ストライダー飛竜



ルークの背後に回って一撃を加える飛竜。ワープからの連係か、はたまた回り込みか



HAGGAR ハガー

敵対する者には恐るべき投げ技のフルコースをお見舞いしよう。

第40回AMショーで見て分かった
CFAS IMPRESSION
キャラクター編③

カプコン対戦格闘で定番の春麗とリュウは、共に『ストII』シリーズをベースにした作り。ハガーはダブルラリアット、スクリューのほかにダッシュ投げも用意されていた。飛竜は使用できない技がいくつかあったが、ヴラム、ワープは健在。スライディングも変わらず使用できる。ほかに対空系必殺技もあったぞ。

GAME SYSTEM

SYSTEM FILE
#4

Dramatic Finish
ドラマチックフィニッシュ

ハンデを克服し、勝利の充実感をとことん味わおう！

バトル開始前に勝利宣言をして相手を見事K.O.すれば、各キャラに用意された専用フィニッシュ技で華麗なラストを飾ることができる。

第40回AMショーで見て分かった
CFAS IMPRESSION
エフェクト編

勝利宣言後にK.O.すると3秒間のカウントダウンが始まり、コマンド入力に成功すればドラマチックフィニッシュが！ コマンドはレバー2回転やボタン四つ同時押し、ボタンを20秒以上ホールド後に離すなど難しいものが多く、ミスして出た技がヒットしてもアウトと簡単ではないが、練習してでもキッチリ決めたいと感じさせられた。



ドラマチックフィニッシュを決めたときの爽快感は格別。コマンドはかなり複雑なので、失敗しないように気を付けよう。

ドラマチックフィニッシュの流れ

1 [illegible]
キャラを選択した後、バーサス画面でスタートボタンを押せば勝利宣言成立。

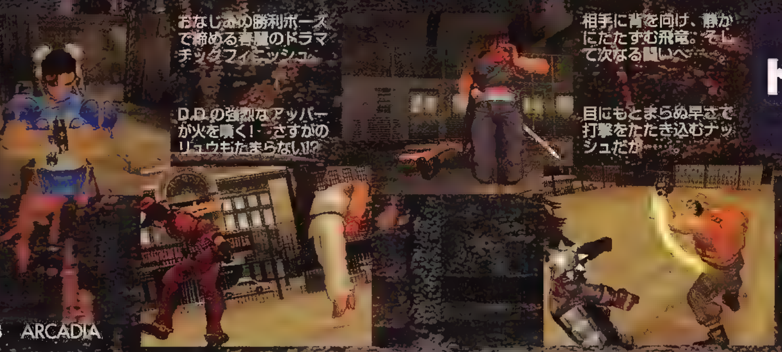
2 [illegible]
必ず相手をK.O.して勝利する。時間切れによる勝利は認められない。

3 [illegible]
専用コマンドを入力すれば、各キャラ固有のドラマチックフィニッシュが！

勝ち方にこだわれ！

相手をK.O.後、固有のド派手なアクションでトドメを刺す、それがドラマチックフィニッシュだ。しかし、これを決めるためには、左のチャートに示した手順を踏む必要がある。

勝利宣言を行なったプレイヤーには何らかのハンデが付加されるとのことなので、狙うにはそれなりのリスクを背負うことになる。堅実に行くか、ロマンを求めるか、それは君自身が決めてほしい。



おなじみの勝利ポーズで締める春麗のドラマチックフィニッシュ。

D.D.の強烈なアッパーが火を噴く！ さすがのリュウもたまらない!?

相手に背を向け、静かにたたずむ飛竜。そして次なる闘いへ……。

目にもとまらぬ早さで打撃をたたき込むナッシュだが……。

『CFAS』ドラマチック映像集

各キャラクターのドラマチックフィニッシュやそのほかの演出の中から、個性的なものをいくつか紹介。

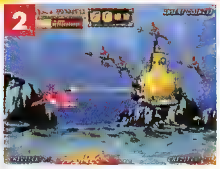
ここでスタートボタンを押すと勝利宣言を行なえる。取り消しはできない。

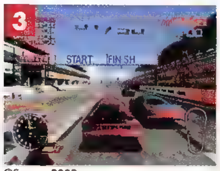


サミー、新事業を発表！ その名もアトミスウェイブ!!

現在発表されている発売予定タイトル


©Sammy 2002 ©Dimps 2002


©Sammy 2002


©Sammy 2002


©Sammy 2002

1. **PREMIER ELEVEN(プレミアイレブン)**
   ボールコントローラーを利用した対戦型サッカーゲーム。
2. **Dolphin Blue(ドルフィンブルー)(仮称)**
   二人同時に遊べる、横スクロールアクション。
3. **Maximum Speed(マキシマムスピード)**
   3種類のレースが楽しめるドライブゲーム。
4. **Sports Shooting USA(スポーツシューティングUSA)**
   スポーツ感覚のガンシューティングゲーム。

年間10タイトル以上を供給予定！

2002年12月に、まずはイギリス、北米、日本で発売されるアトミスウェイブ。現在発表されているタイトルは左の4タイトルだが、年間10タイトル以上のペースで販売を開始するという。まずは2003年中に全世界で10万台の出荷を目指し、ゆくゆくは100万台出荷される予定だ。


ショー会場では里見社長、自らが発表！　その自信と気合がうかがえる。

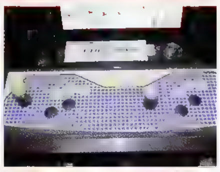
ハイクオリティ&ロープライス 汎用性の高いシステムが登場！

一見汎用性が低そうな専用筐体だが、各ゲームタイトルに最適な入力デバイスが換装できる仕様になっている。なお、既存のゲームセンターに設置されている筐体でもこのアトミスウェイブを稼働させることが可能のようで、汎用性の高さがうかがえる。

また、オプションとしてアナログモデムが搭載でき、イギリスでは稼働と同時に、ネットワークランキングシステムを導入する予定だとか。日本国内での発売が待ち遠しいね！　気になるサードパーティーの参入は、今のところ非公開。残念！

バリエーション豊かなデバイス







ゲームごとに最適なデバイス(入力形態)を選択できる自由度がある。当然、既存のゲーム筐体にセットすることも可能。

※ゲーム画面および各機器は開発中のものです。

基　板





第40回 アミューズメントマシンショー出展作リスト(2002/9/19現在)

ゲームタイトル	開発／販売	ジャンル	稼働時期
Sports Shooting USA	サミー	ガンシューティング	2003年春予定
Maximum Speed	サミー	レース	2003年春予定
Dolphin Blue(仮称)	サミー	アクションシューティング	2003年春予定
THE KING OF FIGHTERS 2002	イリオス／サンアミューズメント	2D対戦格闘	2002年10月予定
Virtua Striker 2002	アミューズメントヴィジョン／セガ	スポーツ	2002年10月末予定
セガ四人打ち麻雀 MJ	SEGA-AM2／セガ	通信対戦麻雀	2002年9月末予定
頭文字D Arcade Stage 2	セガ・ロッソ／セガ	ドライブ	今秋稼働予定
THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ	ワウ エンターテイメント／セガ	ガンシューティング	今秋稼働予定
BATTLE GEAR3	タイトー	ドライブ	今秋稼働予定
ポチッとにゃ～	コンパイル／タイトー	落ちモノパズル	2002年秋以降
新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス	セタ／アルゼ	麻雀	2002年稼働予定
e麻雀.net	総商／アルバ	通信ネットワーク麻雀	2002年9月末予定
CAPCOM FIGHTING ALL STARS	カプコン	3D対戦格闘	今冬稼働予定
WORLDCOMBAT	コナミ／コナミマーケティング	ガンシューティング	今冬稼働予定
MONSTER GATEⅢ	コナミ／コナミマーケティング	多人数参加型マスメダル機	今冬稼働予定
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style	コナミ／コナミマーケティング	スポーツ	稼働中
麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.	コナミ／コナミマーケティング	多人数通信対戦麻雀ゲーム	稼働中
beatmaniaⅡDX8th style	コナミ／コナミマーケティング	DJシミュレーション	稼働中
dogstation Deluxe　イヌターネットはじめました！	コナミ／コナミマーケティング	ペット育成・コミュニケーションゲーム	未定
PREMIER ELEVEN	サミー	サッカー	2002年12月発売予定

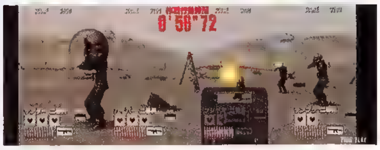
第40回 アミューズメントマシンショー速報!!

WORLDCOMBAT



©2002 KONAMI





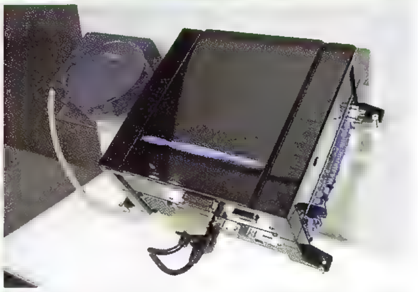
アサルトライフルがプレイヤーの武器となるが、従来のガンシューと違う、面白い仕掛けが用意されている。銃をのぞき込むように構えると、遠距離射撃が可能なスコープモードに切り替わるのだ！

コナミから新作のガンシューティングが発表された。最大四人同時に参加することができる仕様になっているが、一人でもしっかりと遊べるように仕上がっている。リロード時には、シールドがプレイヤーを守ってくれる仕掛けもうれしい！

THE HOUSE OF THE DEAD Ⅲ







第3作目となる今作はプレイヤーの所持する銃器が、従来のハンドガンから、大型のショットガンへと変更されている。また、ストーリーは前2作が絡み合いながらゲームが進行されていくのだ。

Original Game ©SEGA ©WOW ENTERTAINMENT INC./SEGA CORPORATION,2002

ついにセガとマイクロソフトが共同開発した次世代業務用ボードXbox互換基板「Chihiro」が登場！ トライフォース、SYSTEM246と並び、現在国内でシェアを争っている家庭用ハードとの互換基板が、これで出そろったことになる。特にウリとされているグラフィック表現力はさすがといえる。Chihiroの表現力を活かし、迫り来るゾンビは必見！

頭文字D Arcade Stage 2



©しげの秀一/講談社 ©SEGA ROSSO/SEGA,2002

前作からの主な追加点は「赤木山」と「いろは坂」の2コース、車種は「セリカGT-FOUR」「カプチーノ」「初代ロードスター」「アルテッツァ」。雨も降るぞ。

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.



©2002 KONAMI

ゲーセンで絶賛稼働中の麻雀格闘倶楽部だが、AMショーで次回作『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.』の発表も行なわれたぞ。

あずまんが大王 パズルボブル(仮)



©KIYOHIKO AZUMA/MEDIAWORKS ©TAITO CORP.2002

ぶっちゃけ、あずまんが大王のキャラを使用したパズルボブルだが……各キャラの特徴がしっかり活かされているので、ファンにはたまりません！

新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス



長い沈黙を破り、スーパーリアル麻雀シリーズの最新作が登場！ 恋愛アドベンチャー的な仕様で、脱ぎはナシ。ガーン。

©2002 ARUZE CORP.All rights Reserved. ©SETA CORPORATION.

(仮)アイドルゲーム



アイドルを育てるタッチパネルの育成シミュレーション。かわいい女の子を一人前のトップアイドルに育て上げるのだ！

©2002 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED

dogstation Deluxe インターネットはじめました！



他のプレイヤーと触れ合うことが楽しい！タイプが苦手な人でも楽しめるように、一定時間遊べる仕様に変わっている。

©2002 KONAMI

クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～



©AMEDIO

プレイヤーはゲーム内の携帯電話を介し、クイズに答えながらチャットや会話で女の子たちと仲良くなるのだ！

ショーの総評

とにかく「カード」。中には『BATTLE GEAR3』のキーという形態もあったが、コナミ、セガ、タイトー、ナムコの大手4社からのべ8タイトル余りの作品がデータセーブ可能なゲームとして出展されていた。このほか、パスワード形式なども含めれば、さらにその数は増えていく。この「データセーブ」というシステムが今後の主流になるかどうか。これにより、ゲームスタイルが大きく変わることは確かだ。逆に、いやむしろそうした傾向がゲームバリエーションとして増えることにより、従来のゲームもその一期一会感によって独特の輝きを放つのではないか、などと期待してしまう。とにかく、カードも真価の一途として見守りたいものである。

ゲームタイトル	開発／販売	ジャンル	稼働時期
あずまんが大王 パズルボブル（仮）	mos／タイトー	落ちモノパズル	未定
クイズ ケータイQモード ～MailもChatも恋しTel～	AMEDIO／タイトー	クイズゲーム	未定
モンスターファームジャンプ	テクモ	アクション	未定
SOUL CALIBUR Ⅱ Ver.D	ナムコ	3D対戦格闘	2002年9月中旬
魔斬～MAZAN～	ナムコ	アクション	今秋稼働予定
Dragon Chronicle	ナムコ	ペット育成・コミュニケーションゲーム	2002年冬以降
宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE	ナムコ	ミニゲーム集	今秋稼働予定
クルクルフード（仮）	ナムコ	落ちモノパズル	2002年秋以降
（仮）アイドルゲーム	ナムコ	アイドル育成ゲーム	参考出展

特殊操作一覧

ダッシュ	→→
バックステップ	←←
小ジャンプ	一瞬だけ↖or↑or↗
中ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘の後、一瞬だけ↖or↑or↗
	ダッシュ中に一瞬だけ↗
大ジャンプ	一瞬だけ↙or↓or↘の後、↖or↑or↗
	ダッシュ中に↗
緊急回避・前方	ニュートラルor→＋AB同時押し
緊急回避・後方	←＋AB同時押し
吹っ飛ばし攻撃	CD同時押し
通常投げ	近距離で←or→＋CorD
投げ抜け	通常投げでつかまれた直後に相手と同じ通常投げコマンドを入力
受け身	ダウン直前にAB同時押し
挑発	スタートボタン
※超必殺技	規定のコマンドを入力
●ゲージ1本消費行動	
超必殺技	規定のコマンドを入力
ガードキャンセル緊急回避・前方	相手の攻撃をガード中にAB同時押し（レバーと移動方向の関係は通常版と同様）
ガードキャンセル吹っ飛ばし攻撃	相手の攻撃をガード中にCD同時押し
MAX発動	BC同時押し
※スーパーキャンセル超必殺技	特定の必殺技ヒットorガード中に超必殺技を入力
※MAX超必殺技	規定のコマンドを入力
●ゲージ2本消費行動	
スーパーキャンセル超必殺技	特定の必殺技ヒットorガード中に超必殺技を入力
※スーパーキャンセルMAX超必殺技	特定の必殺技ヒットorガード中にMAX超必殺技を入力

[illegible]

GAME SYSTEM

基本システムを再チェック!!

基本となるゲームシステムは左の表にある通り。本作になってゲーム展開がやや早くなった感を受けるが、基本的な操作感はこれまで通りだ。各システムの内容は次ページ以降で解説しているので、そちらを参照してほしい。

ゲージを消費する行動は、ストライカー呼び出しを無くなったものの、MAX発動関係やキャンセル前転など、バリエーションが増えているので要チェック。ゲージの使いどころに悩みそうだ。



『97』『98』でおなじみのオロチバージョンキャラ（乾いた大地の社、荒れ狂う稲光のシェルミー、炎のさだめのクリス）が、本作でも使えることが判明。技解説はP23に掲載してあるぞ。

使用方法

カーソルを社、シェルミー、クリスに合わせ、スタートボタンを押しながら決定



安心の3on3で夢の祭典をたん能せよ!

THE KING OF FIGHTERS 2002

『2002』もついに発売直前。今回は、ゲームシステムに関する基礎知識と、オロチバージョンの'98チームを加えた全42キャラのコマンド表を一挙掲載。万全の体勢で祭典の開幕に備えよう。

Text：パチ、ケンちゃん、ラオウ、極限堂

※掲載している情報はすべて開発中のものです
※本文中では過去のシリーズを『年号』で表記しています

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002
■メーカー：イオリス／プレイモア　サンアミューズメント
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年10月予定
■使用基板：MVS

ゲー知：**コマンド入力の持続について**：前作までと同じく、必殺技や超必殺技のコマンドを入力後にボタンを押しっぱなしにすると、コマンド成立状態が少しの間持続する。起き上がり直後やキャンセルから技を出すときは、早めにコマンドを入力しつつボタンを押しっぱなしにすれば、最も早いタイミングで技を出すことができるぞ。

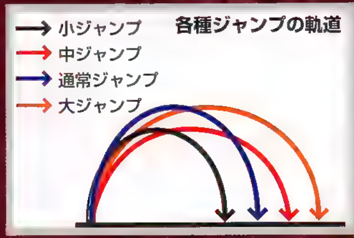


IMPRESSION

パチ：ストライカーの集大成でくると思いきや、何と3on3。いい意味で期待を裏切られました。やり込むしか!!
ケンちゃん：ストライカーシステムが無くなったのは残念だけど、その代わりゲージ関連のシステムが増えていい感じ。
極限堂：MAX発動はまだまだ未知数。この先研究されて、どのように対戦へ影響してくるのかが楽しみ！
ラオウ：女性格闘家チームの曲に涙。ありがとう「KOF」！

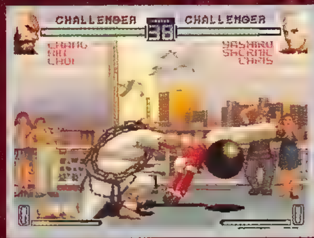
ジャンプ

レバー操作によって、通常ジャンプに小、中、大ジャンプを加えた4種類のジャンプが可能。軌道、スピードなどはキャラによって異なるが、基本的な軌道は右図のようになっている。中間距離からの跳び込みに適した、軌道が低く移動距離の長い中ジャンプは覚えておきたい。



緊急回避動作

一定距離を移動する緊急回避動作は、動作開始から打撃技に対して無敵になるので、相手の攻撃を回避しつつ接近or離脱が可能。ただし、終わり際に若干のスキがあるほか、無敵時間中も投げ技はくらってしまう（緊急回避動作中に通常投げを決められると投げ抜けはできない）。



前転は相手の攻撃に合わせて、後転は間合い調整に使っていこう。

通常投げ／投げ抜け

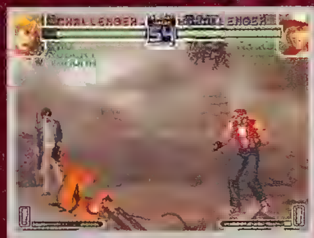
通常投げは全キャラがC投げとD投げの2種類を持っており、全体的に前作よりもダメージが上がっている傾向にある。
投げ抜けは、しゃがみ状態や技の硬直中を投げられたときも可能。CD同時押しでC投げとD投げの両方を抜けられるなど、かなりやりやすくなっている。



投げ抜けはやりやすくなっている。抜けられてもダウンはしないぞ。

受け身

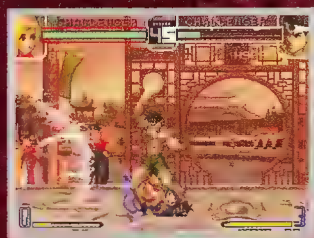
相手の攻撃をくらって吹っ飛ばされた後、自キャラが地面に着く直前にAB同時押しをすると受け身が成立。完全無敵状態で後方に移動しつつダウンを回避できる。たたき付ける技など受け身を行なえない技もあるが、ダウンする際はひとまず受け身を入力しておいて問題無い。



吹っ飛ばされたらとりあえず受け身。起き攻めを回避しやすい。

ガードキャンセル

攻撃ガード後にABorCD同時押しでガードキャンセルが可能（ゲージ1本消費）。前者は緊急回避動作で、前転、後転ともに完全無敵（投げ技もくらわない）。後者は吹っ飛ばし攻撃。前作と違い少しだがダメージを与えられる。また、全体的に発生が早く、硬直が大きくなっている。



相手の動きを読んだら、ガードキャンセル前転から反撃を狙おう。

GAME SYSTEM

キャラ&オーダーセレクト

キャラセレクト時は、'98チーム以外に合わせてスタートボタンを押しっぱなしにするとランダムセレクトが可能だ。
オーダーセレクト時は、各キャラの下に表示されているボタン（A、B、C）を、出したい順に押していけばOK。



対応したボタンを順番に押そう。もちろん相手に悟られることは無いぞ。

CPU戦では、オーダーセレクト前に対戦チームを2チームから選択可能だ。



緊急回避動作補足：一部のキャラは、緊急回避動作の終わり際のスキにしゃがみBをヒットさせることができない。これは前作同様だが、該当するキャラは変わっているようだ。
オーダーセレクト補足：対応するボタンは1P、2Pともに内側から外側に向けてA、B、Cとなっているため、慣れないと1P側は左右逆にボタンを押してしまいがち。注意したい。

知は力なり

ワンランク上から入るなら

サブシステム解析

対戦を有利に進めるために、ぜひ押さえておきたいサブシステム群を解説。ニューカマーなキミはもちろん、『KOF』シリーズ毎年出場の方も必見！

ゲーム中、画面上に表示される特殊な文字や演出。これらはそれぞれに意味があり、活用することで試合を有利に進めることができる。

シリーズの例に漏れず展開の早い本作だが、だからこそ状況に応じてベストの行動を取れると、非常に見栄えがよく、勝利にも直結する。

とりあえずは認識すること。すべてはそれからだ。





まずは、画面表示に変化が現れたときに気付けるようになろう。

そこからは状況ごとの選択を考え、実行に移せるよう練習してみよう。

カウンターヒット

相手の特殊技、必殺技、小or中ジャンプ攻撃の出始めに攻撃を決めるとカウンターヒットが発生。ダメージが増加するほか、カウンターヒット後に相手が空中に居るときは追撃が可能。

Check！

- 特定の技の出始めに攻撃を決めると発生
- 相手に与えるダメージがアップ
- 空中に吹っ飛んだ相手にやられ判定が残る



複数回攻撃判定が出る対空必殺技をカウンターヒットさせると……



相手のやられ判定が残るため空中で2ヒットする。見返りが大きい。

ガードクラッシュ

相手に攻撃をガードさせ続けると(目安としては強攻撃10発程度)ガードクラッシュが発生。発生後は間合いが離れず相手が一定時間無防備な状態となるので追撃のチャンスだ。

Check！

- 攻撃をガードさせ続けると発生
- 相手の体力ゲージが赤くなったらガードクラッシュ直前の合図
- ガードクラッシュ中は無防備なので、そこに追撃を狙える



理想はジャンプ攻撃〜強攻撃程度でガードクラッシュさせること。



これなら間合いが近いため、強力な連続技を狙いやすいぞ。

ワイヤーダメージ

ワイヤーダメージは特定の技がカウンターヒット時に発生するやられ動作で、相手が横方向に吹っ飛び壁から跳ね返ってくる。対応技を適度にばらまき、一発を狙うのが一般的な使い方だ。

Check！

- 特定の技がカウンターヒットすると発生
- 壁に当たって跳ね返って戻ってきた相手へ追撃が可能
- 一部の技(主に浮かせ技、乱舞系など)では追撃不可能



クーラのカウンターシェルはワイヤーダメージ発生技なので……



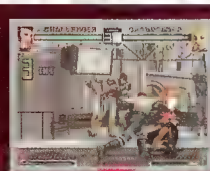
カウンターヒット時は追撃で大ダメージを狙うことができるのだ。

スーパーキャンセル

特定の必殺技をキャンセルして超必殺技を出すのがスーパーキャンセルだ。各種超必殺技を出すために必要な条件(ゲージ消費やMAX発動終了)のほか、キャンセル自体にゲージを1本消費する。

Check！

- 必殺技から超必殺技へつなぐことができる
- キャンセルできる必殺技はスーパーキャンセル対応技のみ
- 各種超必殺技とは別で、キャンセル自体にゲージを1本消費



スーパーキャンセル対応技を相手に当てたら素早くコマンドを入力。



見事連続技に。パワーゲージに余裕があれば狙っていきたい。

KOFっ子はココをチェック!!『2002』重要ポイントリスト

- ●ストライカーが無くなり、3on3バトルに
- ●オーダーセレクト時にキャラの順番を隠せる
- ●『'98』までの緊急攻撃は無い
- ●弱攻撃のヒットストップが短く、スピーディーに
- ●MAX発動が装いを新たに復活
- ●MAX超必殺技はMAX発動中しか出せない
- ●ガードキャンセル攻撃にダメージがある
- ●カウンターヒット、ガードクラッシュの表示が出る
- ●通常投げのダメージが上昇
- ●投げ抜けがしやすくなった
- ●投げ抜け後、相手がダウンしない
- ●気絶、空中ガードは無いまま
- ●キャラカラーはABCDの4色

ラオウ&極限堂の2002に首ったけ♥

ラオウ(以下ラ) どうよ？今年の『KOF』は。

極限堂(以下極) 弱攻撃のヒットストップの短かさにとまどいましたね。でも慣れればスピーディーで楽しいかと。

ラ 対戦システムではガーキャンC+D関係の駆け引きが熱そうだね。投げ対策の屈伸(ガードポーズ延長)も健在だし。でも何より、『KOF』はキャラがいい！

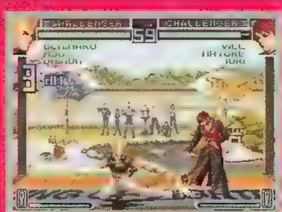
極 そうですね！「ラオウさん、ずっとアンヘルにハアハアしてましたしね。

ラ ……っと、ボイスもかなり変わっていい感じだよね。復活キャラもクリスとか『96』とは全然違うし。あの子はかわいいね。俺いけるよ。極サマはアテナがお気に入りなんでしょ？今回はコスチュームが凄くかわいいしね。

極 うん。でも僕は、セーラーかなぁ……。

ラ ……今回も萌えてます。

極 ホント、期待大ですね！



弱攻撃のつなぎはかなり早い。そこをスマートに決めるのが『2002』流だ！



ファンのみならず大興奮必至(!?)の演出群。こりゃたまりません！



伝統のシステムはそのままに、より洗練され遊びやすくなっているぞ。

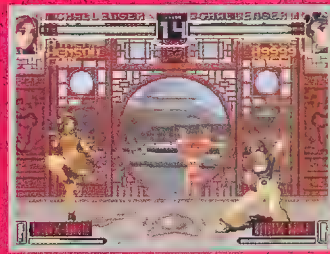
ゲー事典

カウンターヒット補足： カウンターヒット後の相手のやられ判定は、ヒットさせた技により持続時間が異なる。弱攻撃はまず追撃不能なほど短く、強攻撃でもキャンセル必殺技が精いっぱい。また、しゃがみDはカウンターヒット後も追撃はできない。 **ガードクラッシュ補足：** タクマの強虎煌拳など、1発でいきなりガードクラッシュさせられる技もある。

連係、連続技に大活躍!!

MAX発動 in 2002

普段キャンセルできない特殊技がキャンセルできたり、必殺技キャンセル必殺技という夢のようなつなぎが可能になるMAX発動。使わない手は無い！



今年の「KOF」はMAX発動がカギを握っている!? ここを読んでシステムを理解し、試行錯誤してみよう。

GAME SYSTEM 基本的な仕組み

BCを同時に押すと、発動モーションを起こしつつゲージを1本消費してMAX発動を行なうことが可能。発動後はパワーゲージの上にタイマーが出現、時間とともに減っていき、これがゼロになるまでゲーム中のタイムで約15カウント）効果が持続する。

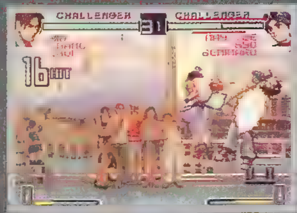
MAX発動中はゲージを消費せずに超必殺技を出すことができ、ゲージを1本消費することでMAX超必殺技を出すことも可能。だが、どちらを出した時点でもMAX発動状態は終了する。また、キャンセルの幅が大きく広がり、普段は不可能な技のつなぎが可能となる（詳しくは後述）。

ただし、MAX発動中はパワーゲージが一切増えなくなり、攻撃力も下がる（各種超必殺技は例外）面に注意。



その後の起き攻めも、MAX発動の効果を活かした連続技を狙えれば理想的だ。

発動時モーションはそれほど長くないが、ダウンさせた後に行なえばより安全。

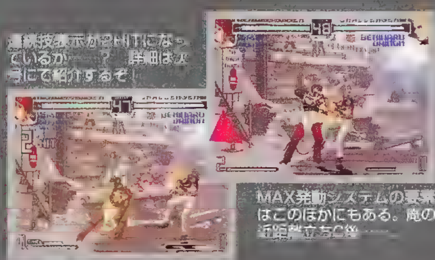


MAX発動中限定のMAX超必殺技。強力なキャラはいつ発動するかが重要になりそうだ。

MAX発動の効果

- ●ゲージ消費無しで超必殺技を出せる（※1）
- ●ゲージ1本消費でMAX超必殺技を出せる（※1）
- ●キャンセルの幅が広がり、必殺技→キャンセル必殺技などが可能に（※2）
- ●攻撃力が若干低下

※1：使用した時点でパワーMAX発動が終了
※2：タイマーゲージを一定量消費



連続技表示が2HITになっているが……？　詳細は次号にて紹介するぞ！

MAX発動システムの要素はこのほかにもある。庵の近距離立ちC後……



マイナス要素もあるので単発技での立ち回りには逆効果。キャンセルを活用したい。

GAME SYSTEM キャンセルの法則

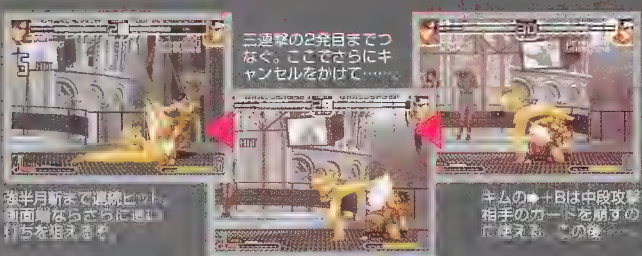
MAX発動中は、タイマーを少し消費することで、普段はキャンセルできない通常技、特殊技、必殺技をキャンセルして必殺技を出すことができる。タイマーは特殊なキャンセル1回につき全体の約5分の1程度減少するが、少しでも残っていれば実行可能だ。

キャンセルできるようになるのは基本的に打撃技。投げや飛び道具はキャンセルできない点に注意だ。例えば庵なら、鬼焼き→葵花は可能だが、闇払い→葵花はできないぞ。

そして、**キャンセルして出せるのは一部の対応技のみ。**例えば京なら、対応技の素鉄、荒咬み、毒咬み、七十五式・改はキャンセルで出せるが、対応技ではない鬼焼きやR.E.D.Kickは出せないというわけだ。また、自分が空中に浮いた状態では、空中必殺技しかキャンセルで出せないので覚えておこう。

同じ必殺技を続けて出すこともできないが、荒咬み→毒咬み→荒咬みのように、別の技を挟んだ形ならOKだ。

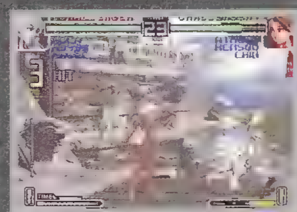
なお、空中の追い打ち制限は通常時と同じなので、普段相手のやられ判定が残らない技からは、MAX発動中でも追い打ちができないぞ。



キムの➡+Bは中段攻撃。相手のガードを崩すのに使える。この後……

三連撃の2発目までつなぐ。ここでさらにキャンセルをかけて……

強半月斬まで連続ヒット。画面端ならさらに追い打ちを狙えるぞ。



飛び道具扱いの技や投げ技は、MAX発動中でもキャンセルすることができない。



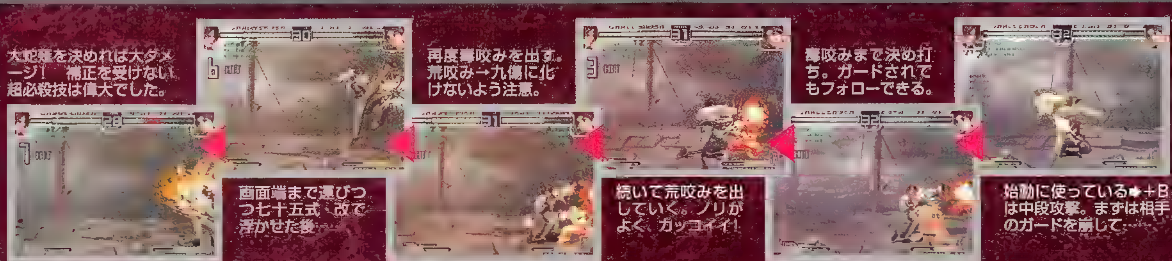
ユリの➡+Aはユリ自身が空中に浮いている扱いになっているので、この後は……



空中必殺技である雷煌拳を出すことができる。地上必殺技は出せないので注意。

連続技の例

●京（画面端付近限定）：➡+B→毒咬み→荒咬み→毒咬み→強七十五式・改→大蛇薙



始動に使っている➡+Bは中段攻撃。まずは相手のガードを崩して……

毒咬みまで決め打ち。ガードされてもフォローできる。

続いて荒咬みを出していく。ノリがよく、カッコイイ！

再度毒咬みを出す。荒咬み→九傷に化けないよう注意。

画面端まで運びつつ七十五式・改で浮かせた後……

大蛇薙を決めれば大ダメージ！　補正を受けない超必殺技は偉大でした。

MAX発動中の効果補足：攻撃力は下がるが、防御力が下がることは無い。／通常技なら空振りしたときも必殺技でキャンセルできるが、必殺技は相手に当てないとキャンセルすることができない。／キャンセルできる通常技の普段キャンセルできない部分も、MAX発動中はキャンセル可能。ただし、タイマーはしっかり減ってしまう。







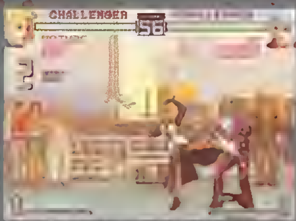
[illegible]



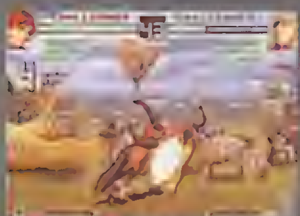
葵花はキャンセルできなくなったが、そのほかの技が少しずつ強化され、『98』ライクな性能に！



ついにプレイヤーキャラとして復活！『2002』のマチュアは強力な技が豊富にそろっているぞ！

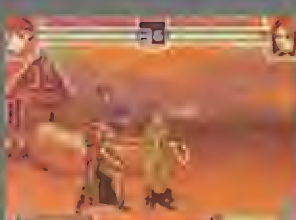








『98』から復活したバイスは特に変更点が無い。打撃のけん制をメインに、[illegible]



COLOR VARIATION



KOF'96チーム

COMMAND LIST

八神 庵 IORI YAGAMI

[illegible]	[illegible]	近距離で←or→+C
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	↓↙←+AorC（3回連続入力）
[illegible]	[illegible]	→↘↓↙←+BorD
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	→裏参百拾六式・豺華（さいか）	①中に↓↘→×4+AC同時押し
[illegible]	[illegible]	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

マチュア MATURE

[illegible]	[illegible]	近距離で←or→+C
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	←↙↓↘→[illegible]
[illegible]	[illegible]	↓↘→↘↓↙←+AorC
[illegible]	[illegible]	↓↘→↓↘→+AorC
[illegible]	[illegible]	↓↙←↙↓↘→+BorD
MAX	ノクターナル ライツ	↓↘→↓↘→+AC同時押し
MAX	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+BD同時押し

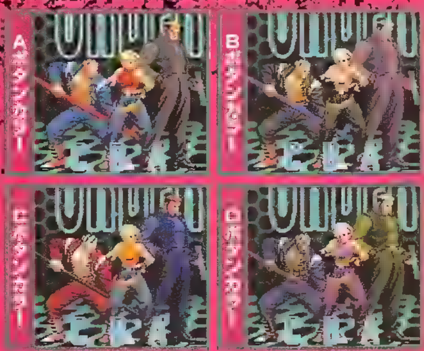
バイス VICE

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible] つながりやすく使い勝手がいい。 **バイス補足：**→+Aは単発で出すと中段攻撃に。必殺技のミサンズロウプは、ブラックンドとメイヘムを決めたら必ず出しておこう。

KOF'97 TEAM

COLOR VARIATION



KOF'97チーム

COMMAND LIST

山崎 竜二　RYUJI YAMAZAKI

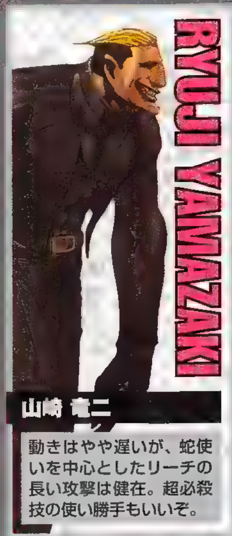
投	シメアゲ	近距離で←or→+C
投	[illegible]投げ	近距離で←or→+D
特	[illegible]	→+A
必	サドマゾ	←↙↓↘→+BorD
必	蛇使い・上段	↓↙←+A
必	蛇使い・中段	↓↙←+B
必	蛇使い・下段	↓↙←+C
必	爆弾パチキ	近距離で→↘↓↙←→+AorC
必	裁きの匕首(あいくち)	→↓↘+AorC
必	倍返し	↓↙←+AorC
必	ヤキ入れ	→↓↘+B
必	砂かけ	→↓↘+D
超	ギロチン	↓↘→↓↘→+AorC
超	ドリル	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
MAX	ギロチン	↓↘→↓↘→+AC同時押し
MAX	ドリル	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

ブルー・マリー　BLUE MARY

投	ビクトル投げ	近距離で←or→+C
投	ヘッドスロー	近距離で←or→+D
特	ハンマーアーチ	←or→+A
特	ダブルローリング	←or→+B
必	①スピンフォール	↓↘→+AorC
必	→M・スパイダー	①中に↓↘→+AorC
必	②ストレートスライサー	←タメ→+BorD
必	→クラブクラッチ	②中に↓↘→+BorD
必	③バーチカルアロー	→↓↘+BorD
必	→M・スナッチャー	③中に→↓↘+BorD
必	M・リバースフェイスロック	↓↙←+B
必	M・ヘッドバスター	↓↙←+D
必	④リアルカウンター	↓↙←+AorC
必	→バックドロップ・リアル	④中に↓↙←+AorC
超	M・ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C
超	M・スプラッシュローズ	↓↘→↓↘→↓↘→+AorC
MAX	M・ダイナマイトスウィング	A・A・←・B・C

ビリー・カーン　BILLY KANE

投	[illegible]とし	近距離で←or→+C
投	一本釣り投げ	近距離で←or→+D
特	大回転蹴り	→+A
特	[illegible]	→+B
必	強襲飛翔棍	←↙↓+BorD
必	①三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
必	→火炎三節棍中段打ち	①中に↓↘→+AorC
必	旋風棍	A連打
必	雀落とし	↓↙←+AorC
必	火龍追撃棍	[illegible]
必	水龍追撃棍	[illegible]
超	超火炎旋風棍	[illegible]
超	大旋風	[illegible]
MAX	大旋風	[illegible]+AC同時押し



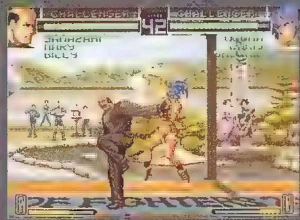
動きはやや遅いが、蛇使いを中心としたリーチの長い攻撃は健在。超必殺技の使い勝手もいいぞ。

蛇使い・中段は発生が早く、弱攻撃から連続ヒットする。一方、下段は発生が遅いため強攻撃からしか連続技に組み込めない。なお、上、中、下段いずれもボタンを押し続けると待機でき、待機中にDを押すと通常状態に戻れる。だが、その際のスキが『98』より若干大きくなったので注意。

砂かけは強攻撃から連続ヒットする。当てた後は蛇使い[illegible]でのみキャンセル可能だ。

ヤキ入れは2段目が中段判定で、[illegible]の強攻撃から連続ヒットする。裁きの匕首は[illegible]キが大きいので連続技用。強攻撃からのみつながり、1段目はスーパーキャンセル可能。

ギロチンは通常版、MAX版ともに発生が早く、弱攻撃からの連続技用として重宝する。また、上半身に長い無敵時間があるので、対空迎撃用としても役立つのだ。



爆弾パチキは入力した瞬間に投げ判定が出るコマンド投げ。ガード崩しに重宝するぞ。



ドリルは爆弾パチキより間合いが広いコマンド投げで、ボタン連打で演出と攻撃力が変化。AとCを交互に連打しよう。



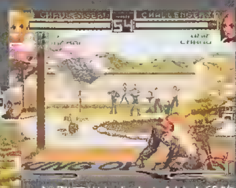
基本は『2002』ベースだが、微妙な変更が加えられたマリー。今年も打撃メインの戦法となるだろう。

特殊技では、→+Aが単発で出した際すべての超必殺技でキャンセル可能に。↗+Bは本作では無くなっている。

次に必殺技の変更点。リアルカウンターからの派生技はM・ヘッドクラッシュが無くなったが、バックドロップ・リアルは健在なので問題無い。

スピンフォールは弱だとやや緩やかな軌道、強だと低い軌道で突進する。本作では弱のみ中段攻撃となっている。

M・ダイナマイトスウィングは無敵時間の長い打撃技。ヒット時は投げに派生。跳ね上がる軌道は高くなったが、やられ判定の無い吹っ飛びには決まらなくなった。





スピンフォールの性能が変化。リード崩し用の弱、固め用の強という感じで使い分けよう。

単発で出した→+Aは中段攻撃。超必殺技キャンセル可能なのでいいダメージ源となる。



M・ダイナマイトスウィングはより高く跳び上がるようになったので対空に使いやすい。



全キャラ中、リーチは間違い無くトップクラス！相手の間合い外からチクチク攻撃していこう。

しゃがみBは下段判定かつ連発とキャンセルが可能なので、連続技の始動に役立つ。→+Aは弱攻撃から連続ヒットするほか、スキが小さいのでけん制技としても優秀。強襲飛翔棍は弱なら弱攻撃から連続ヒット。さらにジャンプCなどで追撃が可能だ。

三節棍中段打ちは強攻撃から連続技に組み込める。スキが小さい派生技の火炎三節棍中段打ちとセットで使おう。

火龍追撃棍はジャンプ攻撃を立ちガードできる必殺技。水龍追撃棍は地上の通常技を受け止めて反撃する技だ。

大旋風は通常版の弱とMAX版なら弱攻撃から連続ヒットするため、主に連続技に使う。通常版の強は無敵時間が長いので割り込みに使おう。超火炎旋風棍は弱なら至近距離の弱攻撃から連続ヒットするぞ。



しゃがみAはリーチが長く硬直も短いので地上戦の主力となる。多用していくべし！



雀落としは、弱、強ともに発生が若干遅いため、先読み対空に使っていこう。

ゲー事典　山崎補足：蛇使い・下段は、技名こそ下段だが相手は立ちガード可能。サドマゾ成立後の打撃技はガード不能でスーパーキャンセルに対応。　マリー補足：↗+Bが無くなったので、対空にはバーチカルアローを使いたい。基本的に無敵時間の長い強を使おう。　ビリー補足：水龍追撃棍は1段目がスーパーキャンセルに対応。ヒット時は大旋風につないでいきたい。

KOF'98 TEAM

COLOR VARIATION



KOF'98チーム



七枷 社

『98』からの復活キャラである社。多少の変更は加えられたが、力強さはそのままで扱いやすいぞ。

通常技では、遠距離立ちC、Dのグラフィックが変化。遠距離立ちA、B、ジャンプDのリーチが短くなっている。

ジェットカウンター（以下Jカウンター）は突進技。弱はスキが小さく強攻撃から連続ヒットするので、連続技や連係に使える。強は発生こそ遅いものの中段攻撃だ。

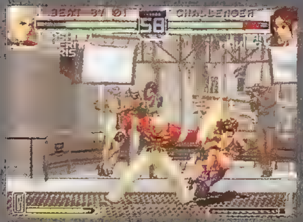
Jカウンター・スティルは、Jカウンターの弱からは弱、強からは強のみ出すことができる。どちらもスキは大きめだがJカウンターから連続ヒットする。また、強のみスーパーキャンセルが可能だ。

アッパーデュエルは出始めにガードポイントのある対空技だが、打撃部分の発生が遅いのでやや使いにくい。

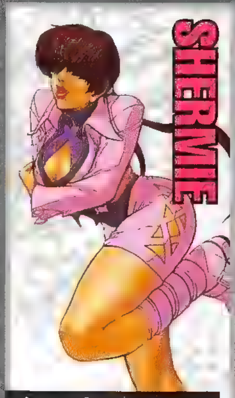
スレッジハンマーは出始めに若干無敵時間がある突進技で、中段攻撃となっている。



→+Aは連続技のつなぎに使えるほか、単発で出せば中段なのでガード崩しにも使える。



ファイナルインパクトはリーチと発生に優れており、連続技、反撃など用途は多い。



シェルミー

多彩な投げ技がシェルミーの魅力。魅惑のボディを活かした新技の追加でパワーアップ間違い無し。

→+Aは胸を突き出して攻撃し、ヒット時は投げに移行。スキが大きくリーチも短め。

新必殺技のダイヤモンドバストは、突進して相手をつかむ移動投げ。成立するとダイヤモンドカッターで相手を地面にたたき付けるぞ。

アクセルスピンキックは、発生こそ遅いが攻撃発生直前まで無敵（飛び道具を抜けられる）。本作では中段攻撃だ。

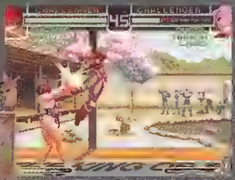
Fカップチュードは、足元を攻撃する技以外の地上通常技を取れる当て身技。成立時はキャプチュードへ移行する。

シェルミーフラッシュは入力した瞬間に投げ判定が出るコマンド投げ。MAX版は投げた後カウントが入り、3カウント入ると即K.O.となる。くらった側はレバガチャ＆ボタン連打で脱出可能だ。

シェルミーカーニバルは発生が遅いコマンド投げで、通常版の弱強、MAX版いずれも投げ判定が出るまで無敵。ただし、画面暗転後でもジャンプで回避されてしまう。



避け動作は出始めから全身無敵だが、無敵の持続時間はわずか。以降は無防備となる。



しゃがみCのモーションが変化。判定は強いが発生が遅く、対空にはやや使いにくい。



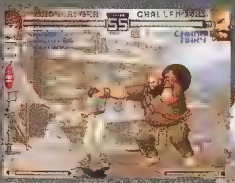
クリス

素早い動きが身上のクリス。↘+Bでのけん制を主体としつつ、各種必殺技で相手をかく乱しよう。

ディレクションチェンジは移動投げで、出始めに若干無敵時間がある。成立後はしゃがみC→→+A→必殺技などで追撃可能だ。ハンティングエアは対空技だが、弱は発生直前に上半身無敵が切れ、強は発生が遅いので使いにくい。

スクランブルダッシュは高速で移動する技。無敵時間は無いが、相手をすり抜けることが可能。シューティングダンサー・スラストは強攻撃や→+Aから連続技に。1段目はスーパーキャンセル可能だ。

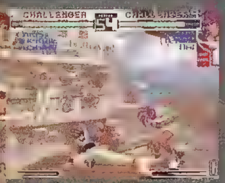
チェーンスライドタッチは発生が早く、連続技に重宝する。ツイスタードライブは無敵時間が長いので、割り込みや対空に役立つ。ただし、通常版は対空に使うと全段ヒットしないことが多いので注意。



そのほか、相手の攻撃を避けるような新必殺技も。この後何か攻撃を出すのだろうか



グライダースタンプは奇襲用で、ヒット時はダウンを奪える。だが、ガードされると反撃は必至。



↘+Bはめり込むようにガードされてもほとんどスキが無い。けん制技として優秀だ。

COMMAND LIST

七枷 社　YASHIRO NANAKASE

投	レバーブロー	近距離で←or→+C
	ハチェットスルー	近距離で←or→+D
特	リグレットバッシュ	→+A
	ステップサイドキック	→+B
必	アッパーデュエル	→↓↘+AorC
	①ジェットカウンター	←↙↓↘→+AorC
	→ジェットカウンター・スティル	①中に↓↘→+AorC
	スレッジハンマー	↓↙←+BorD
超	ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→+AC同時押し

シェルミー　SHERMIE

投	シェルミーフラッシュ オリジナル	近距離で←or→+C
	フロントフラッシュ	近距離で←or→+D
特	新NEW スープレックス	→+A
	シェルミースタンド	→+B
	避け動作	ABC同時押し
必	シェルミークラッチ	→↓↘+BorD
	シェルミースパイラル	近距離で←↙↓↘→+AorC
	シェルミーホイップ	↓↙←+AorC
	シェルミーキュート	コマンド投げ後に↓↘→+BorD
	ダイヤモンドバスト	←↙↓↘→+BorD
	アクセルスピンキック	↓↙←+BorD
	Fカップチュード	→↘↓↙←→+AorC
超	シェルミーフラッシュ	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	シェルミーカーニバル	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC
MAX	シェルミーフラッシュ	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	シェルミーカーニバル	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+AC同時押し

クリス　CHRIS

投	ステップターン	近距離で←or→+C
	エリアルドロップ	近距離で←or→+D
特	スピニングアレイ	→+A
	リバースアンカーキック	→+B
	キャリーオフキック	↘+B
必	ディレクションチェンジ	→↓↘+AorC
	ハンティングエア	→↓↘+BorD
	スライドタッチ	↓↘→+AorC
	スクランブルダッシュ	↓↘→+BorD
	シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+AorC
	シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+BorD
	グライダースタンプ	空中で↓↘→+BorD
超	チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AorC
	ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+AC同時押し
	ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+BD同時押し

ゲーメスト **社補足**：ファイナルインパクトは、ボタン押しっぱなしでためると攻撃力が4段階に上昇。最大までためるとガード不能になる。　**シェルミー補足**：シェルミーホイップは判定が強く、相手のけん制をつぶす技として役立つ。　**クリス補足**：シューティングダンサー・ステップは2段目が中段。当てた後は弱が前、強が後ろへ跳ね、その際にグライダースタンプを出せる。

OROCHI TEAM

COLOR VARIATION



オロチチーム

COMMAND LIST

乾いた大地の社　YASHIRO NANAKASE

投	БАКУ(ばく)	近距離で←or→+C
投	БЭКИ(べき)	近距離で←or→+D
特	САКУ(さく)	→+A
特	БУ(ぶ)	→+B
必	НИРАГУ ДАЙЧИ (にらぐだいち)	近距離で→↘↓↙←+AorC
必	МУСЭБУ ДАЙЧИ (むせぶだいち)	近距離で→↘↓↙←→+AorC
必	ОДОРУ ДАЙЧИ (おどるだいち)	←↙↓↘→+BorD
必	КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじくだいち)	↓↙←+AorC
超	АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (暗黒地獄極楽落とし)	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
超	АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち)	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ (暗黒地獄極楽落とし)	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
MAX	АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶるだいち)	↓↘→↓↘→+BD同時押し

荒れ狂う稲光のシェルミー　SHERMIE

投	БАКУРАИ(はくらい)	近距離で←or→+C
投	ЭНРАИ(えんらい)	近距離で←or→+D
特	КОУРАИ(こうらい)	→+B
特	РАИ(らい)	ABC同時押し
必	ЯТАНАГИ НО МУЧИ (やたなぎのむち)	↓↘→+AorC
必	ШАЖИЦУ НО ОДОРИ (しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
必	МУГЭЦУ НО РАЙУН (むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
必	РАИЖИН НО ЦУЭ (らいじんのつえ)	空中で↓↙←+BorD
超	ШУКУМЭЙ. ГЭНЭЙ. СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+BorD
超	АНКОКУ РАИКОКЭН (暗黒雷光拳)	↓↙←↓↙←+AorC
MAX	ШУКУМЭЙ. ГЭНЭЙ. СИНСИ (しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+BD同時押し
MAX	АНКОКУ РАИКОКЭН (暗黒雷光拳)	↓↙←↓↙←+AC同時押し

炎のさだめのクリス　CHRIS

投	ЧИ НО БАЦУ (ちのばつ)	近距離で←or→+C
投	ТЭН НО ЦУМИ (てんのつみ)	近距離で←or→+D
特	МУЁ НО ОНО (むようのおの)	→+A
特	ЖУКЭЙ НО ОНИ (じゅけいのおに)	→+B
特	СЭЦУДАН НО КОТО (せつだんのこと)	↘+B
必	ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО (つきをつむほのお)	↓↘→+AorC
必	ТАЙЁ О ИРУ ХОНО (たいようをいるほのお)	↓↙←+AorC
必	КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО (かがみをほふるほのお)	↓↘→+AorC
必	ШИШИ О КАМУ ХОНО (ししをかむほのお)	近距離で→↘↓↙←+BorD
超	АНКОКУ ОРОЧИНАГИ (暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	АНКОКУ ОРОЧИНАГИ (暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し



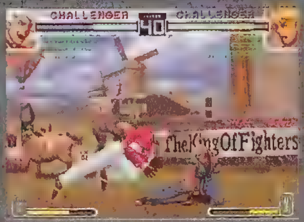
乾いた大地の社

大地の力をつかさどるオロチ社は、豊富なコマンド投げがウリ。相手の虚を突き、ガードを崩そう。

にらぐだいちは発生の遅いコマンド投げだが、発生までは無敵。成立後は、やられ判定が残った状態で相手を空中に浮かすことができる。

むせぶだいちは入力した瞬間に投げ判定が発生するコマンド投げで、間合いが広い上にダメージも大きい。

移動投げのおどるだいちは、連続技には組み込めない。主に奇襲として使っていこう。



おどる だいちは移動中足元が無敵。しゃがみBなどではつぶされないので有効だ。

くじくだいちは前方にジャンプして相手の頭をつかむ移動投げ。成立後は相手が無防備になるので追撃が可能だ。

暗黒地獄極楽落としはタメージの大きいコマンド投げ。入力直後に投げ判定が発生するので連続技にも使いやすい。

あらぶるだいちはジャンプしてつかむタイプの移動投げ。無敵時間が長いので飛び道具をかわしつつ決められる。



くじくだいちは、ダメージこそ無いが相手を一定時間無防備にする。連続技を決めろ！



荒れ狂う稲光のシェルミー

投げ技主体の通常キャラとは違い、オロチ版は雷使い。暗黒雷光拳の性能は目を見張るものがある。

やたなぎのむちは、雷撃をまとった手刀ーリング状の雷弾の2段攻撃。射程は強の方が長い。至近距離の強攻撃から連続ヒットするが、しゃがんだ相手には当たりにくい。

むげつのらいうんは、一定時間その場に滞留する雷の弾を発生させる技。A〜Dの順で、出現位置が遠く、撃ち出しモーションが大きくなる。

空中必殺技のらいじんのつえは、軌道が変わるので奇襲として効果が高く、スキも小さいので使いやすい。バックステップから出すのも有効だ。

しゅくめい・げんえい・しんしは、発生が遅く無敵時間も短いので連続技や割り込みには使いにくい。だが、移動中は足元にやられ判定が無いので、地面を進む飛び道具を抜けて攻撃することが可能だ。

暗黒雷光拳は巨大な雷撃をまとったパンチを繰り出す技。発生が早く、弱攻撃キャンセルでも連続技ヒットする。リーチも長く、ガードされてもスキは小さいので使いやすい。



暗黒雷光拳は連続技や反撃技に活躍。だが、無敵時間は短いので割り込みには向きだ。



らいじんのつえは判定が強いのでつぶされにくく、しゃがみガード不能。奇襲に使おう。



炎のさだめのクリス

紫の炎を操って闘うオロチクリスは、数こそ少ないがバランスのいい必殺技を備えているぞ。

つきをつむほのおは上昇系の技で、弱は対空に、強は連続技に使用する。弱は攻撃発生後まで上半身が無敵なので、気持ち早めに出すと強力だ。

たいようをいるほのおは近〜遠距離に3ヒットする炎の塊を放つ飛び道具。発生は遅いがスキは小さく、ガードさせれば攻め込むチャンスを得る。射程は強の方が長い。

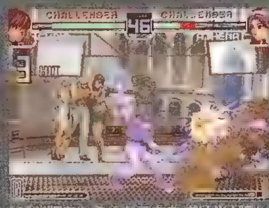
かがみをほふるほのおは突進技。ヒット時はダウンを奪えるが、ガード時は反撃必至。

ししをかむほのおはコマンド投げと同条件で出せる連続打撃。1段目はガードクラッシュ効果があるので、ガードされても2段目以降がヒットする。最後の1段はキャンセルが可能で、弱つきをつむほのおを連続ヒットさせられる。

暗黒大蛇薙は出始めが上半身無敵。通常版の弱は強攻撃や→+Aから連続技になる。



ししをかむほのおは初段にガードクラッシュ効果がある打撃投げ。連続技にも組み込める。



MAX版あんこくおろちなぎは炎がよくヒットするようになるが、発生は遅くなるため連続技には組み込みにくい。

オロチ社補足：くじくだいち後は、ダッシュ近距離立ちC→→+A→むせぶだいちor暗黒地獄極楽落としが安定。　オロチシェルミー補足：しゃがみBのキャンセル可能時間が長いため、単発ヒット確認からの暗黒雷光拳がギリギリ間に合いそうだ。主力となるか!?　オロチクリス補足：「'98」にあった超必殺技のだいちをはらうごうかは、本作では無くなっている。

KOF'99 TEAM

K'



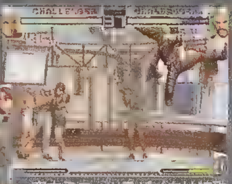
K'（ケイ・ダッシュ）

必殺技の細かな変更に気を付ければ、従来通りに闘えるK'。アイントリガーでのけん制を軸にせよ。

K'は必殺技に細かな変更が加わっているので要注意だ。クロウバイツは弱の無敵時間が攻撃発生直前までとなり、対空に使うと相打ちになりやすい。強は追加攻撃にキャンセルがかからなくなっている。アイントリガーは弱の発生が遅く、強の発生が早くなり、弱攻撃からつながるのは強のみ。また、派生技のブラックアウトは無くなっている（皆のブラックアウトは健在）。空中ミニッツスパイクはやられ判定の無い吹っ飛びに当たらなくなっている。ナロウスパイクは見た目通り下段判定に変更。ヒット後に追撃可能な点は前作同様だ。



アイントリガーでのけん制は健在。連続技は弱攻撃から強アイントリガーへつなごう。





ナロウスパイクは下段判定に中間距離でのけん制に使えるので、使用頻度は増すだろう。

空中ミニッツスパイクは特殊な追撃能力が消失。前作の感覚で使わないよう注意したい。

MAXIMA

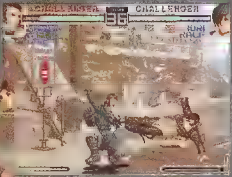


マキシマ

しゃがみCにガードポイントが復活し、ビームまでも発射可能となったマキシマ。人間を超えたか？

まずは変更点から。前作ではガードポイントのある技がC・D、バンカーバスターのみだったが、本作ではしゃがみCのガードポイントが復活。また、バンカーバスターは強の移動距離が延びている。

そのほかの技は前作と同じ感覚で使用可能。ベイパーキャノンはけん制や強攻撃からの連続技に役立ち、カウンターヒット時はワイヤーダメージが発生。マキシマ・スクランブルは弱なら弱攻撃から連続ヒットするので、しゃがみA×2からつなごう。マキシマ・リベンジャーは入力した瞬間に発生するコマンド投げ。投げ間合いの広さが魅力だ。





ベイパーキャノンがカウンターヒット時はワイヤーダメージが発生。追撃のチャンスだ。

しゃがみCのガードポイント復活は見逃せない。近～中間距離でのけん制に使えるぞ。



胸からビームを発射する技も確認。威力は高そうだが連続技に組み込めるのか？

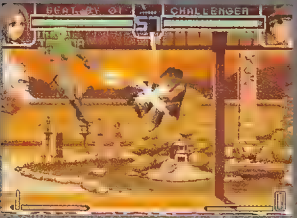
WHIP



ウィップ

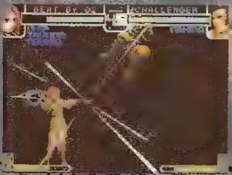
愛用の鞭、ウッドドゥを駆使した遠距離戦を主軸とし、相手を近付けさせないように闘うべし！

主力のけん制技だった垂直ジャンプCは、リーチこそ健在だがやられ判定が大きくなり、つぶれやすくなっている。ブーメラン・ショットは弱が横方向、強が上方向に攻撃判定が大きい。連続技には弱、対空には強と使い分けよう。アサシン・ストライクは攻撃後の硬直を必殺技でキャンセルできなくなった。ストリングス・ショットは、ボタン押しっぱなしの待機中にレバーで左右に動くことが可能に。ソニック・スローターは発生が早く、弱攻撃から連続技に組み込める。また、通常版の強とMAX版は無敵時間が長いので、対空として強力だ。



垂直ジャンプCの弱体化は痛い。リーチは短いが、垂直ジャンプAで代用しよう。





ソニック・スローターの対空性能は健在。使いやすくなっている印象すら受ける。

ブーメラン・ショットの2段目はやられ判定の無い吹っ飛びにもヒット。連続技に重宝する。

COLOR VARIATION



KOF'99チーム

COMMAND LIST

K'（ケイ・ダッシュ） K'

投	スポットパイル	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	ニーストライク	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	[illegible]	[illegible]+A
	ニーアサルト	[illegible]+B
必	①アイントリガー	[illegible]+AorC
	→セカンドシュート	①中に[illegible]+B
	→セカンドシェル	①中に[illegible]+D
	②クロウバイツ	[illegible]+AorC
	→追加攻撃	②（強のみ）中に[illegible]+BorD
	③ミニッツスパイク（空中可）	[illegible]+BorD
	→ナロウスパイク	③（地上のみ）中に[illegible]+BorD
	ブラックアウト	[illegible]+BorD
超	チェーンドライブ	[illegible]+AorC
	ヒートドライブ	[illegible]+AorC
MAX	チェーンドライブ	[illegible]+AC同時押し

マキシマ MAXIMA

投	ダイナマイトドロップ	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	チョーキングバイス	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	モンゴリアン	[illegible]+A
	M9型 マキシマ・ミサイル（試作）	[illegible]+C
必	M4型 ベイパーキャノン	[illegible]+AorC
	M11型 デンジャラス・[illegible]	近距離で[illegible]+BorD
	M19型 ブリッツキャノン	[illegible]+BorD
	①SYSTEM1・2'マキシマ・スクランブル	[illegible]+AorC
	→ダブルボンバー	①中に[illegible]+AorC
	→[illegible]	①中に[illegible]+AorC
	②SYSTEM3 マキシマ・リフト	[illegible]+BorD
	→セントーンプレス（[illegible]）	②中に[illegible]or[illegible]+BorD
超	マキシマ・リベンジャー	近距離で[illegible]+BorD
	バンカーバスター	[illegible]+AorC
MAX	マキシマ・リベンジャー	近距離で[illegible]+BD同時押し

ワイップ WHIP

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	[illegible]ショット	[illegible]+A（[illegible]入力）
必	ブーメラン・ショット"コード：SC"	[illegible]+AorC
	アサシン・ストライク"コード：BB"	[illegible]+AorBorCorD
	フック・ショット"コード：凪"	空中で[illegible]+AorC
	ストリングス・ショット・タイプA "コード：[illegible]"	[illegible]+A
	ストリングス・ショット・タイプB "コード：[illegible]"	[illegible]+B
	ストリングス・ショット・タイプC "コード：[illegible]"	[illegible]+C
	ストリングス・ショット・タイプD "コード：アメ"	ストリングス・ショット中にD
	デザートイーグル	[illegible]+AorC
超	ソニック・スローター"コード：KW"	[illegible]+AorC
MAX	ソニック・スローター"コード：KW"	[illegible]+AC同時押し

ゲーメスト K'補足：MAX版チェーンドライブは発生まで無敵。ほかの超必殺技はほぼ無敵時間無し。　マキシマ補足：ダブルボンバーの2段目はスーパーキャンセル可能。[illegible]+C空中ヒット後はキャンセルブリッツキャノンなどで追撃可能だ。　ワイップ補足：しゃがみAとストリングス・ショット・タイプCの追撃判定が無くなったので、D投げ後はデザートイーグルで追撃しよう。

KOF 2000 TEAM

COLOR VARIATION



KOF 2000チーム

COMMAND LIST

ヴァネッサ　VANESSA

投	ダイナマイトパンチャー	近距離で←or→+C
投	クリンチパンチャー	近距離で←or→+D
特	ハンツーパンチャー	→+A
特	スライディングパンチャー	↘+B
必	ダッシュパンチャー	←タメ→+AorC
必	マシンガンパンチャー	→↘↓↙←+AorC（連打）
必	①パンチャービジョン<前方>	↓↘→+BorD
必	①パンチャービジョン<後方>	↓↙←+BorD
必	→パンチャーアッパー	①中に→+A
必	→パンチャーストレート	①中に→+C
必	→パンチャーウィービング	①中に←+AorC
必	②パンチャーウィービング	↓↙←+AorC
必	→ダッシュパンチャー	②中に→+AorC
必	→パリングパンチャー	②中に←+AorC
必	→①パンチャービジョン<前方>	②中に→+BorD
必	→①パンチャービジョン<後方>	②中に←+BorD
必	フォビドゥンイーグル	→↓↘+A
必	パリングパンチャー	→↓↘+C
超	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AorC
超	チャンピオンパンチャー	近距離で↓↘→↓↘→+AorC
MAX	クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し

セス　SETH

投	肘当てからの波動打ち	近距離で←or→+C
投	巴投げ	近距離で←or→+D
特	タックル	→+A
特	前掃け蹴り	→+B
特	バックブロー	←+A
特	ソバット	←+B
特	スライディングキック	↘+B
必	落月(RAKU-GETSU)	空中で↓↙←+B
必	暗月(AN-GETSU)	空中で↓↙←+D
必	昇陽(SHO-YOH)	↓↘→+AorC
必	胴崩し(DOH-KUZUSHI)	←↙↓↘→+BorD
必	脚取り(ASHI-TORI)	↓↓+AorC
必	①弓月(KYU-GETSU)	→↘↓↙←+BorD
必	→矢月(YA-GETSU)	①中に→+BorD
必	→弦月(GEN-GETSU)	①中に↓+BorD
超	双掌昇陽(MOROTE-SHO-YOH)	↓↘→↓↘→+AorC
超	入り身 灘月(IRIMI-NADAZUKI)	→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD
MAX	胴取り七悶殺 (DOH-TORI-SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

ラモン　RAMON

投	アームホイップ	近距離で←or→+C
投	フライングメイヤー	近距離で←or→+D
特	低空ドロップキック	↘+B
特	三角飛び	画面端でジャンプ中に→
必	タイガーネックチャンスリー	近距離で←↙↓↘→+AorC
必	①ローリングソバット	→↓↘+BorD
必	→②フライングボディアタック	①中に→↓↘+BorD
必	→引き起こし	②中に↓↓+AorC
必	③フェイントステップ	↓↘→+AorC
必	サマーソルト	←↙↓↘→+BorD
必	→キャンセル	③のダッシュ中にABC同時押し
必	④タイガーロード	→↓↘+BorD
必	→フェイントダッシュ	④のダッシュ中にABC同時押し
必	→クロスチョップ	④後、壁に接触中にD
必	⑤フォースオヴウィル	↓↙←+BorD
必	→追加攻撃	⑤後、壁に接触中に↓↙←+A
超	タイガースピン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
超	エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↘→↓↘→+BorD
MAX	タイガースピン	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し



ヴァネッサ

今年のヴァネッサはどこかで見たことのある新技を会得し、連続技により一層磨きがかかったぞ。

新技のフォビドゥンイーグルは十字を描くように宙を振り抜く技で、出始めにわずかだが無敵時間がある。攻撃判定が強くスキも小さい（ガードされても若干不利になる程度）ので、連続技、連係、けん制に使っていけるぞ。

ほかの技も細かな変更が見られる。近距離立ちC&Dは1段目のヒット・ストップが無くなり、近距離立ちDは2段目がキャンセル可能に。

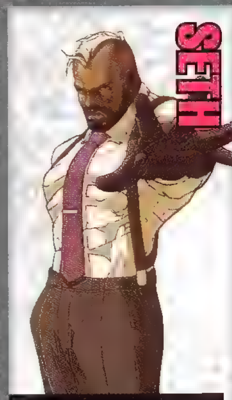
パンチャーウィービングは最速キャンセル時のスキが増え、しゃがみB→→+A→パンチャーウィービング後、しゃがみBがつながらない（近距離立ちCはつながる）。パリングパンチャーは飛び道具を跳ね返す性能こそ健在だが、無敵時間は消失。パンチャーストレートはワイヤーダメージが発生しなくなっている。

クレイジーパンチャーは、空中に浮かせた相手に追撃として決めることができなくなったが、通常版は出始めに短い無敵時間が付いている。





新技のフォビドゥンイーグルは、ヒット後相手がやられ判定を残しつつ浮くので追撃が可能。画面端近くで地上の相手に決めればチャンピオンパンチャーも入るぞ。



セス

前作で主力だった特殊技、必殺技が軒並み弱体化。今年は新しい戦法を考えていく必要があるぞ。

遠距離立ちA&Bは発生が早くなったのでけん制に使いやすい。しゃがみCは2ヒットするアッパーに。対空には使えないが、発生は早くなっている。1段目のみキャンセル可能で、2段目が当たると相手は吹っ飛ぶ。また、近距離立ちBのモーションも変化。

垂直ジャンプB、斜めジャンプBもモーションが変化。前者は横方向に強く空対空に役立つ。後者はめくり性能こそ低いが、下方向に強いので正面からの飛び込みに使おう。

→+Aは発生が若干遅くなり、キャンセル不可能になってしまった。スキも増えているのでガード時は反撃必至だ。

暗月、弓月、矢月はスキが増加。特に矢月はガードされると反撃必至なので注意したい。また、強弓月の上半身無敵が消失したので、飛び道具回避に使えなくなっている。

胴崩し、脚取りは硬直中が被カウンターヒット判定になっている。空振りしたときのリスクが上昇したわけだ。



入り身 灘月後は→+Aが入らなくなっている。追撃は近距離立ちDが安定か。



遠距離立ちBはリーチ、発生の早さともに優秀。地上のメインけん制技となるだろう。



ラモン

新技や変更点の多いラモン。画面内をところ狭しと動き回る姿は、まさにルチャドールそのものだ。

通常技ではめくり性能の上がったジャンプCに注目。しゃがみD・D+Dも発生が早くなり使いやすくなっている。

新技のフォースオヴウィルは、タイガーロード同様壁に走っていき、三角飛びから追加入力でガード不能のボディプレスを仕掛ける。ヒット時は投げ技に移行するのだが、地上ヒット時と空中ヒット時で投げ技の内容が変わるぞ。

タイガーロード～クロスチョップは中段になっている。エル・ディアブロ・アマリロ・ラモンはヒット後に受け身を取られなくなったが、画面端で決めると起き上がった相手に反撃を受けてしまう。



新技のフォースオヴウィルは、タイガーロードと同じ動作からボディプレスを敢行する。

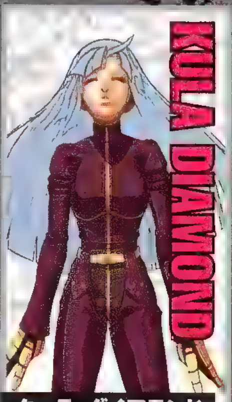


ジャンプCのめくり性能アップはうれしい変更点。少し引き付けて出すと当てやすい。



緩やかな弧を描くようにバック宙し、……攻撃する新技を備える。……

ヴァネッサ補足：マシンガンパンチャーはボタン連打でヒット数が増加（最大6ヒット）。単体のパンチャービジョンは弱なら画面の半分、強は3分の4を移動する。　**セス補足**：強双掌昇陽（2段目以降）は、やられ判定の無い吹っ飛びに当たらなくなっている。画面端で連続技を決める際は注意しよう。　**ラモン補足**：密かに三角飛びも会得しているぞ。



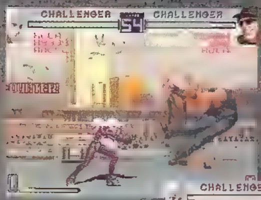
クーラ・ダイアモンド

通常技が使いやすくなり、地上戦はパワーアップ。必殺技の弱体化は気にするほどではないぞ。

遠距離立ちBはモーションがリニューアル、キャンセル可能になった。発生が早い上にリーチも長いので、連続技のつなぎにオススメだ。

飛び道具を跳ね返す必殺技のカウンターシェルは、前作と比べて跳ね返した弾のダメージが大幅に減少している。

ダイアモンドエッジはMAX版が無くなり、通常版は4ヒット技に変更。強攻撃から連続技に組み込めるのは前作同様だ。また、攻撃発生直前まで無敵なので、一応起き上がりや割り込みにも使える。



→+A、↘+C(3段目)、カウンターシェル(打撃部分)がカウンターヒットすると、ワイヤーダメージが発生する。



カウンターシェルで返した飛び道具はダメージが減少したが、弾の性能は相変わらず。



密かに復活しているキャンディーを交えた四人がかりでの攻撃。新必殺技なのだろうか?



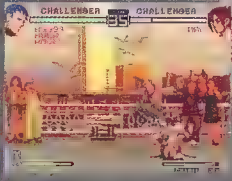
K9999(ケイ・フォーナイン)

通常技が特徴的なK9999だが、本作では待望の新必殺技が加わり、固め能力がパワーアップ!

新技の砕けろォ!は突進技で、発生が遅く連続技には組み込みにくいが、スキが小さいのが特徴。弱はガードされてもわずかに有利で、ヒット時はダウンを奪う。強は発生が非常に遅いが、移動距離が長く中段攻撃。当てた後は大幅に有利で、ヒット時(相手はダウンしない)は追撃可能。

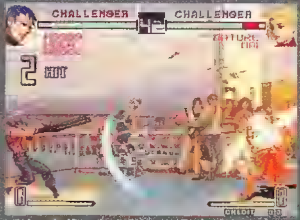
そのほかの変更点は、弱攻撃↓→+Aがつながらなくなった、C投げが投げ抜け可能に、近距離立ちDがダウン中の相手に当たらない、など。また、てめぇも往っちまえ!!は発生が早くなった上に無敵時間も長くなったので、割り込みに使うのも有効だ。





追撃には使えなくなったが、中段判定は健在の近距離立ちD。今回は技の後半も中段だ。

新必殺技の砕けろォ!は攻め続けたいときに有効。強ヒット時は地上連続技を狙える。



てめぇも往っちまえ!!の発生が早くなり、無敵時間も延長。割り込みに大活躍だ。



アンヘル

アンヘルといえばアンチェイン(以下UC)。新技が追加され、より多彩な攻撃が可能になっている。

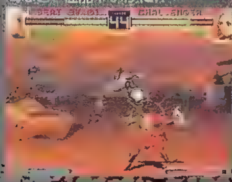
UCは、始動技→サークル技→フィニッシュ技の順で連係可能な独自の連続攻撃。始動技後は①〜⑥のどの技にも移行でき、サークル技は数字の順、または逆順に最大一回(6発まで)連係可能。サークル技中は好きなときにフィニッシュ技へ移行可能だ。

始動技だが、↘+Bは前作の↘+B or D、→+Dは前作の↘+B or D、Bが単発の始動技として調整されたもので、前者は下段、後者は中段だ。

↓↙←+A or Cは強の発生が早くなったが、ガードクラッシュ効果は消失。新技の←→+B or Dは、発生が早くリーチも長いので使いやすい。

サークル技は無敵時間の面で弱体化、間合いも離れやすくなった傾向にある。レバー↑系が上段、→系が中段、↓系が下段という点は変わらず。

フィニッシュ技は前作でも使えたコマンド表の三つに加え、ビヨンド フレイムスも出すことができ、そのほかに投げ系の新技もあるようだ。



投げらしき新技はUCフィニッシュ技か? 成立までの時間など、性能やいかに!?



新UC始動技は1段目がヒットしても間合いが離れず、そこからの派生が強力。使える!

KOF 2001 TEAM

COLOR VARIATION









KOF 2001チーム

COMMAND LIST

クーラ・ダイアモンド　KULA DIAMOND

投	アイスコフィン	近距離で←or→+C
投	ビハインドスラッシュ	近距離で←or→+D
特	ワンインチ	→+A
特	スライダーシュート	↘+B
特	クリティカルアイス	↘+C
必	ダイアモンドブレス	↓↘→+AorC
必	クロウバイツ	→↓↘+AorC
必	カウンターシェル	↓↙←+AorC
必	①レイ・スピン	↓↙←+BorD
必	→追加攻撃(スタンド)	①中に→+B
必	→追加攻撃(シット)	①中に→+D
超	ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→+AorC
MAX	フリーズエクスキューション	→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し

K9999(ケイ・フォーナイン)　K9999

投	消えろぉ!	近距離で←or→+C
投	いつまで遊んでんだよォ!	近距離で←or→+D
特	うるせぇー	[illegible]
必	あっちへいってろォ!	↓↘→+AorC
必	割れろォ!	→↓↘+AorC
必	砕けろォ!	↓↙←+BorD
超	[illegible]	↙→↘↓↙←↘+AorC
超	てめぇも往っちまえ!!	↙→↘↓↙←↘+BorD
MAX	力が…勝手に…うわあああ!!	↓→↘+ABCD同時押し

アンヘル　ANGEL

投	ゴーゴー フーテンガール	近距離で←or→+C
投	スターリット フィールド	近距離で←or→+D
特	センスレス チャター	→+B
特	アット ウェイストランド	空中で↓+D
必	レッドスカイ オブ ヤポネシア	→↘↓↙←+BorD
必	マッドマーダールーレット	近距離で←↓↙+BorD
UC始動技	フォーマリスツ ブルー	↘+B
UC始動技	シチズン オブ ワールド	↘+D
UC始動技	センスレスフィスツ	←→+BorD
UC始動技	レブンカムイ	↓↙←+AorC
UC始動技	ビヨンド フレイムス	←↙↓↘→+BorD
UCサークル技	①バイバイ リュウグウ	↑+AorC
UCサークル技	②シェルターフロム ストーム	↑+BorD
UCサークル技	③バギー アンド コフィン	→+AorC
UCサークル技	④ウィズ ア ランプ フォー パスウェイ	→+BorD
UCサークル技	⑤トレイン トゥ シーチェリーブロッサムズ	↓+AorC
UCサークル技	⑥インポテント シンプトム	↓+BorD
UCフィニッシュ技	クラウン アンダー スカイ	→→+A
UCフィニッシュ技	ステート オブ ヒートヘイズ	→→+BorD
UCフィニッシュ技	フルムーン イブニング	→→+C
超	ロイヤリティー テスト フォー リベラリスツ	UCサークル技中に←→↓↘+AorC
MAX	ウィンズ フェアグラウンド	地上攻撃に合わせて←→↓↘+BD同時押し
MAX	ロイヤリティー テスト フォー リベラリスツ	UCサークル技中に←→↓↘+AC同時押し

クーラ補足:強レイ・スピンの特殊な追撃判定は無くなっている。　K9999補足:あっちへいってろォ!は弱の弾速が上昇。力が…勝手に…うわあああ!!は、前作同様やられ判定の無い吹っ飛びにもヒットする。　アンヘル補足:マッドマーダールーレットはガードしている相手にも決まるようになっている。UCは連続技も変更が必要。とりあえず↓+AorC→超必殺技が安定。

JAPAN TEAM

COLOR VARIATION



日本チーム

COMMAND LIST

草薙 京　KYO KUSANAGI

投	釟鉄	近距離で←or→+C
	一刹背負い投げ	近距離で←or→+D
特	外式・轟斧 陽	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
必	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	四百弐拾七式・轄	→↘↓↙←+BorD
	R.E.D.Kick	←↓↙+BorD
	百拾四式・荒咬み	↓↘→+A
	百弐拾八式・九傷	荒咬み中に↓↘→+AorC
	百弐拾七式・八錆	荒咬み中に→↘↓↙←+AorC
		九傷中にAorC
	弐百拾弐式・琴月 陽	荒咬み→八錆中に→↘↓↙←+BorD
	百弐拾五式・七瀬	九傷or荒咬み→八錆中にBorD
	外式・砌穿ち	荒咬み→八錆中にAorC
	①百拾五式・毒咬み	↓↘→+C
	→②四百壱式・罪詠み	①中に→↘↓↙←+AorC
	→③四百弐式・罰詠み	②中に→+AorC
	→百式・鬼焼き	③中に→↓↘+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD・BorD
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC
MAX	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し

二階堂 紅丸　BENIMARU NIKAIDO

投	キャッチアンドシュート	近距離で←or→+C
	フロントスープレックス	近距離で←or→+D
	スピニングニードロップ	空中・近距離で↑以外+CorD
特	ジャックナイフキック	→+B
	フライングドリル	空中で↓+D
必	①居合い蹴り	↓↘→+BorD
	→反動三段蹴り	①中に↓↘+BorD
	真空片手駒	↓↙←+AorC
	雷靭拳（空中可）	↓↘→+AorC
	紅丸コレダー	近距離で→↘↓↙←→+AorC
超	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
	幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
MAX	雷光拳	↓↘→↓↘→+AC同時押し

大門 五郎　GORO DAIMON

投	十字締め	近距離で←or→+C
	送り足払い	近距離で←or→+D
特	頭上払い	↘+C
必	地雷震	→↓↘+AorC
	雲受け投げ	↓↙←+BorD
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
	切り株返し	←↙↓↘→+C
	天地返し	近距離で→↘↓↙←→+AorC
	超大外刈り	近距離で→↓↘+BorD
	根っこ返し	↓↘→+BorD
	裏投げ	→↘↓↙←→+BorD
超	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
	嵐の山	
	①根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	→②続・切り株返し	①中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	②中に→↓↘+BorD
	地獄極楽落とし	近距離で→↘↓↙←→↘↓↙←+AC同時押し
	嵐の山	
MAX	①根っこ抜き	近距離で←↙↓↘→←↙↓↘→+BD同時押し
	→②続・切り株返し	①中に←↙↓↘→+BorD
	→ぶっこ抜き裏投げ	②中に→↓↘+BorD

KYO KUSANAGI

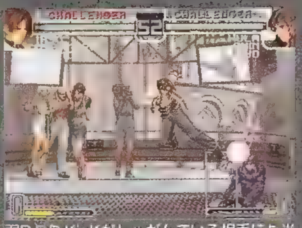


草薙 京

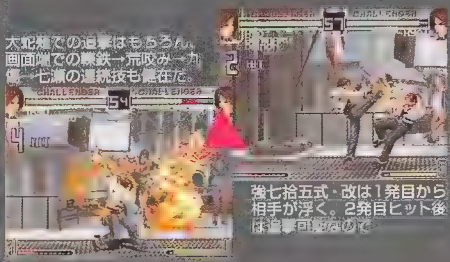
従来のスタイルを変えることなく、必殺技が強化された京。今年も炎の連続技で燃やし尽くせ!!

新技は無いものの、既存技にさまざまな変更が加えられた。まず、弱R.E.D.Kickはしゃがんだ相手にも当たるようになった。中段ではないが、スキが小さくジャンプ防止になるので使用頻度は高い。荒咬みはガードポイントが復活。ただし、ガード可能な時間は短いので、これに頼った使い方はできないだろう。七拾五式・改は強なら1発目がヒットした時点で相手が浮くように。2発目ヒット後はもちろん追撃可能だ。荒咬みや大蛇薙などを決めよう。

鬼焼きは弱だと無敵時間がほぼ無く、強は攻撃発生後まで無敵。対空には強を使おう。



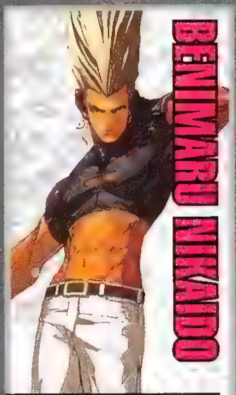
弱R.E.D.Kickがしゃがんでいる相手にも当たるように。スキも小さいので多用できる。



大蛇薙での追撃はもちろん、画面端での釟鉄→荒咬み→九傷→七瀬の連続技も健在だ。

強七拾五式・改は1発目から相手が浮く。2発目ヒット後は追撃可能なので

BENIMARU NIKAIDO



二階堂 紅丸

とがった強さこそ無くなったが、紅丸本来の戦法は健在。復活した紅丸コレダーをうまく使おう。

ジャンプCはやられ判定の無い吹っ飛びに当たらなくなり、反動三段蹴りはワイヤーダメージが消失。また、強攻撃から→+Bが連続ヒットしなくなり、連続技のダメージが若干減少してしまった。

紅丸コレダーは入力した瞬間に発生するタイプのコマンド投げ。ダメージは通常投げと同程度だが、間合いが広いのでガード崩しに重宝するぞ。



反動三段蹴りのワイヤーダメージが消失。今年はスーパーキャンセル幻影ハリケーン!?

雷光拳は、通常版の弱とMAX版なら弱攻撃から連続ヒットする。また、通常版の弱は攻撃判定発生直前まで、MAX版は攻撃判定発生後まで無敵時間があるため、割り込みや対空にも活用できる。



弱雷光拳は発生が早く連続技の要。MAX版は無敵時間が長いので対空にも利用できる。

ガードを崩しにくかった紅丸にとって、紅丸コレダーの追加はうれしい変更点。

GORO DAIMON



大門 五郎

強力な通常技でのけん制と多彩なコマンド投げは健在。今年も安定した働きを見せてくれるはずだ。

通常技では、遠距離立ちCの振りが早くなっているが、遠距離立ちDは足先のくらい判定が大きくなり攻撃判定が弱体化。ジャンプC+Dはカウンターヒットさせてもワイヤーダメージが発生しなくなり、遠距離C投げのつかみ判定も無くなっている。

特殊技の↘+Cは発生が早くなったが、攻撃判定は弱め。また、超必殺技以外でのキャンセルは不可能に。同じく特殊技の→+Aは無くなった。

必殺技では、天地返しを決めた後の硬直が短くなり、起き上がりを攻めやすくなった。雲つかみ投げは発生が少し遅くなっているので、対空に使うときには早めに出そう。

超必殺技の嵐の山は、コマンド入力と同時に全身にガードポイントが発生し、その後投げ判定が発生する。



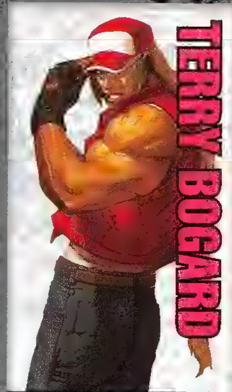
通常技はやや弱体化したが、違和感を感じるほどではない。下段の遠距離立ちBも健在。



地獄極楽落としは間合いが広い。連続技や技を出さないジャンプから使うと効果的。

京補足：大蛇薙はボタン押しっぱなしでためることができ、その間は弱が下半身無敵、強は上半身無敵。一瞬ためてから出すと、普通に出すより発生が早くなる。　**紅丸補足**：幻影ハリケーンは長めの無敵時間があり、飛び道具を抜けることも可能だ。　**大門補足**：判定が弱い↘+Cだが、早めに出して伸び切ったところを当てれば対空として使えなくもない。

FATAL FURY TEAM



TERRY BOGARD

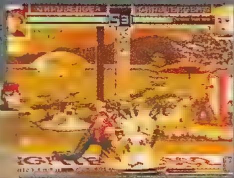
ライジングタックルは弱が攻撃判定発生直前まで半身無敵、強が上半身無敵に変更された。そのため、地上戦で牽制、対空には強と使い分ける必要があるので注意。

クラックシュートは弱で出せばしゃがんでいる相手にも当たりやすくなり、使い勝手が向上。だが、めくりの跳び込みを迎撃できなくなっている。強はほぼ前作通りだ。

パワーゲイザーは、通常版、MAX版ともに強攻撃から連続ヒットさせられる。また、通常版は攻撃判定発生直前、MAX版は攻撃判定発生後まで無敵時間が持続するため、割り込みにも利用できる。

テリー・ボガード

ボイスやクラックシュートに『餓狼MOW』テイストが盛り込まれ、カッコよさ、強さが増したぞ。



ラウンドウェイブは、ラウンドウェイブとパワーウェイブに派生できなくなっている。



クラックシュートはスキが大きいものの、先端をガードさせれば反撃は受けにくい。



MAX版パワーゲイザーは演出が若干変化。だが、使い勝手のよさは変わらないぞ。



ANDY BOGARD

ジャンプCは発生が遅くなっており、ジャンプ直後に出しても中段として機能しない。

『RB餓狼SP』からの復活技(?)、闇あびせ蹴りは後転しつつ蹴る技で、弱と強では発生が大きく異なる。弱の方が早い。こちらは足元が無敵になっており、ガードされてもスキは小さい。

前作まで連続技に大活躍だった弱斬影拳だが、本作では移動距離が短くなり、間合いが遠いと届かなくなってしまった。だが、空振り時のスキは非常に小さくなったので、移動手段として使用可能だ。

昇龍弾は弱、強ともにクリーンヒットしなくてもダウンを奪えるように変更。ヒットさせたのに反撃をくらうことは無くなったので、地上戦でも使っていける。対空に使うときは引き付けて強で出そう。

アンディ・ボガード

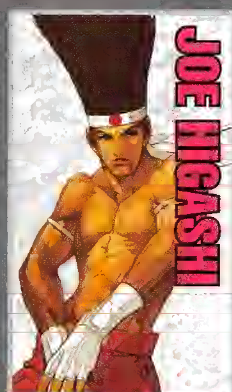
『RB餓狼SP』の闇あびせ蹴りが追加され、弱斬影拳の性能が変化。新たな戦法が求められそうだ。



闇あびせ蹴りは下がりながら蹴りを繰り出すので、比較的安全に攻撃を仕掛けられる。



[illegible]当たりでもダウンを奪えるので、前作よりも出しやすくなった昇龍弾。



JOE HIGASHI

ジャンプC&D、しゃがみCはモーションが変化。跳び込みおよび連続技の始動に使いやすい。[illegible]+Bもモーションが変わり、めり込むようにガードさせても五分。地上けん制技の要として重宝する。

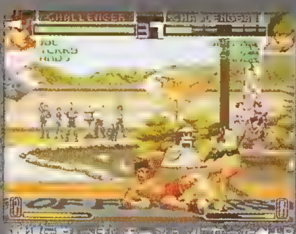
強タイガーキックは無敵時間が長くなったので、対空としてかなり信頼できるぞ。

爆裂フィニッシュは強が跳び蹴りからローキックに変更された。スキは大きいが下段判定だ。爆裂拳から連続ヒットするのは相変わらず。

黄金のタイガーキックは弱攻撃から連続技になるので使いやすい。だが、スーパーキャンセルは不可能になった。

ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーなどの高性能なけん制技と、新生(?)タイガーキックで嵐を巻き起こせ!



『餓狼伝説』っぽいモーションになった[illegible]+B。スキが小さいので地上戦の主力になり得る。



MAX版スクリューアッパーは無敵時間が長い。対空技としても機能してくれるぞ。



爆裂フィニッシュの強が下段に。弱と使い分ければ二択になるが、ガード時は反撃必至。

COLOR VARIATION



餓狼伝説チーム

COMMAND LIST

テリー・ボガード　TERRY BOGARD

投	グラスピングアッパー	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	バスタースルー	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	ライジングアッパー	[illegible]+C
必	パワーウェイブ	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
超	[illegible]	[illegible]
超	ハイアングルゲイザー	[illegible]+BorD
MAX	パワーゲイザー	[illegible]+AC同時押し

アンディ・ボガード　ANDY BOGARD

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	[illegible]	[illegible]
特	上顎	[illegible]+B
特	上げ面	[illegible]+A
必	①斬影拳	[illegible]+AorC
必	→[illegible]	①中に[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+A
必	[illegible]	[illegible]+C
必	昇龍弾	[illegible]+AorC
必	空破弾	[illegible]+BorD
必	撃壁背水掌	近距離で[illegible]+AorC
必	②幻影不知火	空中で[illegible]+BorD
必	→幻影不知火・上顎	②中にBorD
必	→幻影不知火・下顎	②中にAorC
必	闇あびせ蹴り	[illegible]+BorD
超	超裂破弾	[illegible]+BorD
超	斬影流星拳	[illegible]+AorC
MAX	超裂破弾	[illegible]+BD同時押し

ジョー・ヒガシ　JOE HIGASHI

投	[illegible]	近距離で[illegible]
投	[illegible]	[illegible]
特	ローキック	[illegible]+B
特	スライディング	[illegible]+B
必	ハリケーンアッパー	[illegible]+AorC
必	スラッシュキック	[illegible]+BorD
必	タイガーキック	[illegible]+BorD
必	黄金のカカト	[illegible]+BorD
必	①爆裂拳	AorC連打
必	→爆裂フィニッシュ	①中に[illegible]+AorC
必	スクリューアッパー	[illegible]+AorC
超	[illegible]	[illegible]
超	爆裂ハリケーンタイガーカカト	[illegible]+AorC
MAX	スクリューアッパー	[illegible]+AC同時押し

テリー補足:本作では[illegible]+Aが無くなってしまった。リーチは短いが、連続技のつなぎは[illegible]+Cで代用しよう。　アンディ補足:しゃがみB→[illegible]+A→斬影流星拳の連続技は健在だが、相変わらず相手の目の前で斬影流星拳が止まってしまうことも……。　ジョー補足:タイガーキックはグラフィックこそ変更されていないが、ヒット時に相手が燃えるようになっているぞ。

KOREA TEAM

COLOR VARIATION



韓国チーム

COMMAND LIST

キム・カッファン　KIM KAPHWAN

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	ねりチャギ	[illegible]+B
必	①[illegible]	空中で[illegible]+BorD
必	→追加攻撃	①の跳ね返り中にD
必	[illegible]	[illegible]+BorD
必	半月斬	[illegible]+BorD
必	②飛燕斬	[illegible]タメ[illegible]+BorD
必	→[illegible]	②(強のみ)中に[illegible]+D
必	三連撃	[illegible]+AorC (3回連続入力)
超	[illegible]	[illegible]+BorD
超	[illegible]	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	空中で[illegible]+BD同時押し

チャン・コーハン　CHANG KOEHAN

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	[illegible]	[illegible]
特	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+BorD
必	大破壊投げ	近距離で[illegible]+AorC
超	[illegible]	[illegible]
超	[illegible]	[illegible]+AorC
超	[illegible]	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	[illegible]+AC同時押し

チョイ・ボンゲ　CHOI BOUNGE

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	下血突き	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	[illegible]	[illegible]+B
必	[illegible]	[illegible]
必	飛翔空裂斬	[illegible]タメ[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]タメ[illegible]+BorD
必	飛翔脚	空中で[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]
超	[illegible]	[illegible]
超	[illegible]	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	[illegible]+BD同時押し



KIM KAPHWAN

キム・カッファン

グラフィックが全体的に変更され、懐かしの『餓狼伝説SP』テイストが漂う新生キムを見よ！

[illegible]D、C+D、ジャンプC&Dのモーションが変化。遠距離立ちCはけん制、ジャンプCは早出しの跳び込みに使いやすく、昇り小or昇りジャンプDは中段になる。近距離立ちCは2段目のみキャンセル可能となり、➡+Aは無くなった。

飛翔脚は『餓狼伝説SP』と似た性能に。一定以上の高さで出すことができ、弱は急角度、強は緩やかに前斜め下へ突進。ヒット時は相手をロックして踏み付ける。ガード[illegible]離れるので反撃は受けにくい。

復活技の三連撃は、[illegible]

[illegible]中段だ。

覇気脚はやられ判定の無い吹っ飛びに当たらなくなっている。覇気脚キャンセル[illegible]脚は健在で、ゲージ一本以下で入力すると覇気脚の硬直[illegible]無くなる点も相変わらず。



[illegible]

[illegible]ている。弱は必ずダウンを奪[illegible]



CHANG KOEHAN

チャン・コーハン

鉄球大回転のコマンドが連打に戻り、連続技に使える鉄球大撲殺が復活！そしてさらにあの技が。

通常技で気になるのは、通常or大ジャンプCの発生が遅くなったこと。そのほかの技は違和感無く使えるだろう。

鉄球大回転はコマンドがボタン連打に戻り、使い勝手が若干アップ(?)。だが、ABCDで停止時のスキが大きくなったため、ガードさせた瞬間に停止しても五分程度。

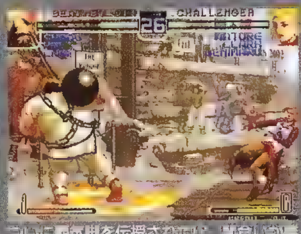
鉄球粉砕撃は強のガードポイン[illegible]と振り回し時の攻撃判定が無くなり、スーパーキャンセルも不可能に。弱は相変わらずけん制として使えるぞ。

鉄球大撲殺は強攻撃から連続ヒットするため、連続技の締めに重宝する。また、初段が中段判定で、ダウン中の相手にもヒットするのだ。

鉄球大圧殺は弱なら発生まで無敵時間があり、対空として機能する。強は突進中にガードポイントがあるぞ。



通常or大ジャンプCの発生が遅くなったため、空対空能力が若干低下している。



[illegible]



CHOI BOUNGE

チョイ・ボンゲ

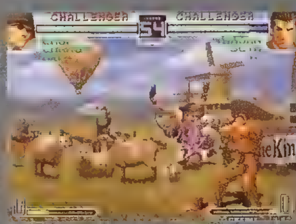
➡+Bやジャンプ Dなど細かな弱体化は目に付くが、鳳凰脚の通常版が復活したのはうれしい限り。

遠距離立ちDは[illegible]を突き上げるアッパーに変更。地上ヒット時も相手は吹っ飛ぶがダウンは奪えない。早出しで対空に使おう。➡+Bは発生が遅くなったため、強攻撃から連続ヒットしなくなった。だが、ヒット後に鳳凰脚がつながるのは変わらない。また、ジャンプDの発生が若干遅くなり、後方小[illegible]中ジャンプ[illegible]Dがしゃがん[illegible]だ相手に当たらなくなった。

必殺技では、[illegible]と旋風飛猿刺突の突進速度が遅くなったが、方向転換が3回まで可能に。空中ヒット時は4ヒット後さらに追撃できるが、鳳凰脚は入らない。回転飛猿斬は出始めに一瞬全身無敵があり、転がっている間はやられ判定が非常に小さい。飛翔脚はスキが少なくなり、奇襲に高い効果を発揮するぞ。

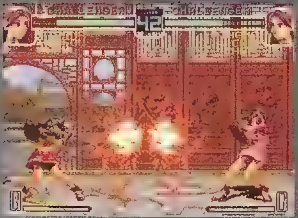


新グラフィックの遠距離立ちC。早めに出せば対空[illegible]



[illegible]

キム補足：鳳凰飛天脚は弱と強で相手が吹っ飛ぶ方向が異なる。弱は斜め後ろ、強はほぼ真上に吹っ飛ばすのだ。　チャン補足：鉄球太鼓打ちを3回成功させた際の特殊攻撃が、本作では無くなってしまった。ダメージが大きかっただけに残念。　チョイ補足：鳳凰脚は通常版、MAX版ともに発生が早く、弱攻撃からでも連続技になるぞ。



サイコボールアタックは弱と強で撃ち出しモーションが違う。左が弱、右が強だ。




サイキック9はサイコソード・ヒーラーからの追撃が不可能に。好みで選ぼう。

シャイニングクリスタルビットは単発技になったが、対空性能の高さは相変わらず。



麻宮 アテナ

今年のサイコボールアタックは一味違う！ 非常に高性能なので、ノリで撃つだけでも強そうだ。

通常技ではしゃがみDとジャンプC+Dのモーションが変更されている。前者はリーチこそ長くなっているが、キャンセルはできない。

サイコボールアタックは弱と強でモーションが異なり、弱で出すと弾速は遅いがスキが小さく、強はその逆となる。弱は非常にスキが小さいので主力けん制技となりそうだ。

シャイニングクリスタルビットは多段ヒットしなくなり、ヒット時は相手が大きく吹っ飛ぶようになっている。

サイキック9は、フィニッシュ技がすべて追撃不可能となっている。フィニッシュ技の選択はお好みでどうぞ。



椎 拳崇(シイ ケンスウ)

超球弾は相変わらず高性能だが、肝心の対空技が弱体化してしまった。今年は受難の年になるか？



龍顎砕の無敵時間が弱体化！ 超球弾で牽制せて落とすと戦法は難しいだろう。




大ジャンプD+Dや神龍天舞脚での追撃が可能だ。早出しで対空や地上戦に使ってみる？

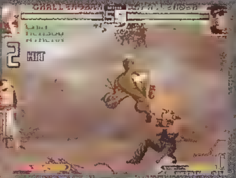
穿弓腿のガードポイントは健在。弱穿弓腿ヒット後は、空中へ浮いた相手に……

対空の要、龍顎砕が弱体化。弱は無敵時間が短いのでつぶされやすく、強も発生直前に無敵時間が切れるので相打ちになりがち。龍連牙・天龍もガードポイントが無いままなので、対空には使いにくい。

また、龍連牙・地龍も発生が遅くなってるため、弱攻撃からでは連続技にならない。

超球弾の性能は相変わらず高く、しゃがみD→弱超球弾と連係させていけば、スキの小さい攻撃ができる。

仙氣発剄は、コマンド投げと同条件で出せるガード不能の打撃技で、ガード崩しに重宝する。暗転後に緊急回避で回避できるのも相変わらずだ。




寝た状態から出せる仰臥腿は、高い位置にやられ判定が無いので対空技として信頼できる。

小&中ジャンプCは2段技に戻ったので、前方小or中ジャンプの降りで出すと強力だ。



鎮 元斎(チン ゲンサイ)

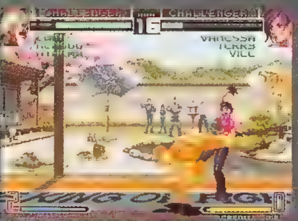
今年のチンは酔拳により磨きをかけて登場！ 酔杯靠での飲酒がためられるので使いやすくなった。

小&中ジャンプCは2段技に復活。近距離立ちDは2段目が中段になり、さらにキャンセルも可能になっている。

仰臥腿は望月酔からABCDで起きる動作に攻撃判定が付いたもの。上方向に判定が強いので対空として使える。

酔杯靠はコマンドが変更され、続けて何回でも酒を飲めるように。飲んだ回数はしっかり加算されていき、次ラウンドにも持ち越し。その回数分だけ派生技を出せる。

轟炎招来・改は飲酒回数を3回消費することで出せる。弱はワイヤーダメージこそ発生しなくなったが、ガードクラッシュ効果は健在だ。



轟炎招来・改はガードクラッシュを誘発。スーパーキャンセル轟炎炮がヒット！

COLOR VARIATION



PSYCHO SOLDIER TEAM

サイコソルジャーチーム

COMMAND LIST

麻宮 アテナ　ATHENA ASAMIYA

投	ヒットスルー	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	サイキックスルー	近距離で[illegible]or[illegible]+D
	サイキックシュート	空中・近距離で[illegible]以外+CorD
特	[illegible]	[illegible]+B
	フェニックスボム	空中で[illegible]+BorD
必	サイコボールアタック	[illegible]+AorC
	サイコソード(空中可)	[illegible]+AorC
	サイコリフレクター	[illegible]+B
	サイキックテレポート	[illegible]+BorD
	フェニックスアロー	空中で[illegible]+BorD
超	シャイニングクリスタルビット(空中可)	[illegible]+AorC
	→クリスタルシュート(空中可)	①中に[illegible]+AorC
	フェニックスファングアロー	空中で[illegible]+BorD
	シャイニングクリスタルビット(空中可)	[illegible]+AC同時押し
	→クリスタルシュート(空中可)	②中にxza+AorC
MAX	サイキック9	[illegible]+AC同時押しで発動
		A・B・C・A・B・C・D入力
		[illegible]+BorD(ファイヤーソード)
		[illegible]+AorC(サイコソード)
		[illegible]+AorC(ヒーラー)

椎 拳崇(シイ ケンスウ)　SIE KENSOU

投	対扫	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	巴投げ	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	虎爪手	[illegible]+A
	後旋腿	[illegible]+B
必	超球弾	[illegible]+AorC
	龍連牙 地龍	[illegible]+B
	龍連牙 天龍	[illegible]+C
	龍爪撃	空中で[illegible]+AorC
	龍顎砕	[illegible]+BorD
	穿弓腿	[illegible]+BorD
超	神龍凄煌裂脚	[illegible]+B
	神龍天舞脚	[illegible]+D
MAX	仙氣発剄	近距離で[illegible]+AC同時押し

鎮 元斎(チン ゲンサイ)　CHIN GENTSAI

投	強飲酒	近距離で[illegible]or[illegible]+C
	逆瓢投げ	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	[illegible]	[illegible]+A
必	瓢箪撃	[illegible]+AorC
	①望月酔	[illegible]+BorD
	→醉蛇反踢	①中に[illegible]+B
	→[illegible]反踢	①中に[illegible]+D
	→仰臥腿	①中にABCD同時押し
	②酔杯靠	[illegible]+AorC
	→回転的空突拳	②使用後に[illegible]+BorD
		②使用後、①中に[illegible]+BorD
	→[illegible]	②使用後に[illegible]+AorC
	→轟炎口	②使用後に[illegible]+AorC
	→轟炎招来・改	②3回以上使用後に[illegible]+BorD
超	轟爛炎炮	[illegible]+AorC
	轟炎招来	[illegible]+AorC
MAX	轟爛炎炮	[illegible]+AC同時押し

ゲーネタ　アテナ補足：サイコソードは無敵時間こそ信頼できないが、上方向に攻撃判定が出るのが早いので、早めに出せば対空になる。　ケンスウ補足：神龍凄煌裂脚は2段目が中段。[illegible]+Aは単体で出すと中段だ。　チン補足：飲酒回数をためられるようになったので、画面端なら回転的空突拳→轟炎口という連続技が可能。轟爛炎炮は、相変わらず発生直前まで無敵だ。

IKARI TEAM

COLOR VARIATION



怒チーム

COMMAND LIST

レオナ　LEONA

投	レオナクラッシュ	近距離で←or→+C
投	オーデルバックラー	近距離で←or→+D
投	[illegible]	[illegible]
特	ストライクアーチ	←or→+B
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]
必	Xキャリバー	空中で[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]+BorD
超	Vスラッシャー	空中で[illegible]+AorC
超	リボルスパーク	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	空中で[illegible]+AC同時押し

ラルフ　RALF JONES

投	[illegible]	近距離で←or→+C
投	[illegible]	近距離で←or→+D
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	近距離で[illegible]+BorD
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	空中で[illegible]+AorC
必	バルカンパンチ	AorC連打
必	ラルフキック	[illegible]+B
必	[illegible]	[illegible]
必	[illegible]	[illegible]+AorC
超	[illegible]	[illegible]+AorC
超	[illegible]	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	[illegible]+AC同時押し

クラーク　CLARK STIL

投	[illegible]	近距離で←or→+C
投	[illegible]	近距離で←or→+D
投	デスレイクドライブ	空中・近距離で[illegible]以外+CorD
特	ストンピング	→+B
必	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	近距離で[illegible]+BorD
必	ナパームストレッチ	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	①中に[illegible]+A
必	→ローリングクレイドル	①中に[illegible]+BorD
必	[illegible]	①中に[illegible]+C
必	[illegible]	近距離で[illegible]+BorD
必	[illegible]	コマンド投げ後に[illegible]
必	[illegible]	[illegible]+AorD
超	[illegible]	近距離で[illegible]+AorC
超	[illegible]	近距離で[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	近距離で[illegible]+AC同時押し



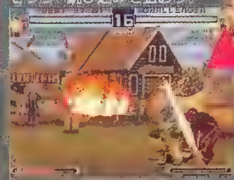
レオナ

Vスラッシャーが劇的なパワーアップを遂げたレオナ。今年は空中戦主体の戦法となるのか？

本作の注目株はVスラッシャー。通常版、MAX版ともに発生後もしばらく無敵時間が続くため、つぶされることはまず無い。ゲージが1本以上あれば、格段に跳び込みやすくなるぞ。また、中段の垂直ジャンプ昇りD→Vスラッシャーの連続技も健在だ。

リボルスパークは強の発生が早くなり、強攻撃からつながるように。また、弱、強ともに出始めに一瞬無敵時間がある上、姿勢がすぐに低くなるので、飛び道具の下をくぐりつつ攻撃することもできる。

そのほかの技は目立った変更点が無いので、前作と同じ感覚で使っていけるはずだ。



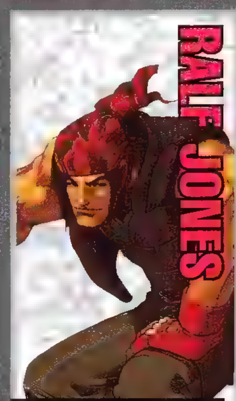
[illegible]にヒットさせることができる。これをちらつかせつつ、跳び込みを狙おう。



Vスラッシャーは驚異の無敵時間を備えている。チンの弱轟欄炎炮が出ていても[illegible]



この姿は『97』で見られたオロチの血の暴走!? 発動条件、効果が気になるところだ。

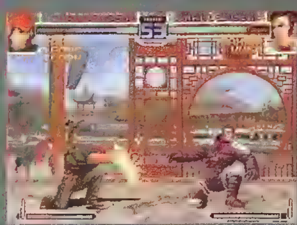


ラルフ

システムの見直しにより一部の必殺技に変更を受けたが、通常技を振り回すスタイルは健在だ。

通常技は強攻撃系の振りが遅くなった傾向にある。近距離立ちDはガード後ほぼ五分で、C+Dもガード後の有利な時間が短くなっている。また、しゃがみBヒット後は不利になったので、スーパーアルゼンチンバックブリーカーはつながらない。注意しよう。

必殺技は、空中急降下爆弾パンチがやられ判定の無い吹っ飛びに当たらなくなり、ギャラクティカファントムはカウンターヒット時のみワイヤーダメージが発生するように変更されている。また、前作でコマンドで出せるようになったバルカンパンチは、本作ではボタン連打に戻っている。



通常技は細かく調整されているものの、[illegible]は通常技で押す戦い方に変わりは無し。



スーパーアルゼンチンバックブリーカーが連続技にならない。ノリで狙わないよう注意。



前作より痛い変更点はしゃがみBヒット後の状況。ラルフ不利となってしまったので——。



クラーク

プロレスファンはニヤリとしてしまう新技が追加。打撃、投げともに磨きをかけたクラークを見よ!!

新技のシャイニング・ウィザードは特殊な移動投げ。相手に向かって走っていき、接近後、相手がしゃがんでいるとガード不能のヒザ蹴りを出す。相手が立っているとその場で止まるが、スキは大きめ。

→+Bはキャンセルがかかるようになったので、近距離立ちC→→+B→マウントタックルという連続技が可能に。ただし、マウントタックルからの派生技は、相手がコマンドと同じボタンを押すと抜けられるようになっている。

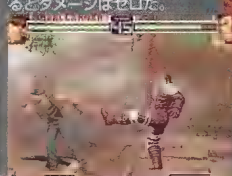
そのほか、しゃがみBの硬直が延びたため、ヒット後にスーパーアルゼンチンバックブリーカーはつながらないぞ。



シャイニング・ウィザードはしゃがんでいる相手にしか発動しない特殊な打撃投げだ。



マウントタックル後の派生技は投げ抜け可能に。抜けられるとダメージはゼロだ。



→+Bがキャンセル可能に。連続技に組み込めるので、使用頻度は高まるだろう。

レオナ補足：小or中ジャンプ昇りCも中段になるので、Vスラッシャーにつながないときはこちらを使おう。　**ラルフ補足**：二つの超必殺技はどちらも変更が無く、馬乗りバルカンパンチは強攻撃からの連続技用として重宝する。　**クラーク補足**：ランニングスリーの演出が変わり、1回しか投げなくなっている。とはいえ、ダメージは大きめだ。

ART OF FIGHTING TEAM

龍虎の拳チーム

RYO SAKAZAKI



リョウ・サカザキ

遠距離立ちBが「98」が様になり、地上戦が大幅にパワーアップ。今年のリョウは守りが堅いぞ。

遠距離立ちBが『98』のようなモーションに。リーチが長く発生も早くなったのでけん制として強力だ。また、遠距離立ちCの発生も早くなり、地上戦が大幅に強化されたぞ。

必殺技では強虎煌拳が復活。これにより基本連続技のダメージは上がったが、コマンドの関係でMAX版龍虎乱舞が難しくなったので注意したい。

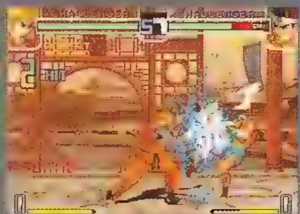
飛燕疾風脚は発生が早く[illegible]攻撃から連続ヒットするので（弱なら多少遠くてもつながる）、連続技に組み込みやすい。弱は反撃にも役立つぞ。

弱猛虎雷神刹は出始めに無敵時間が存在するものの、ほんの一瞬なので飛び道具を抜けられる程ではない。

龍虎乱舞は弱のみしゃがみDなどから連続ヒットするので連続技に活用したい。弱強ともに無敵時間は皆無。



遠距離立ちBは懐かしのミドルに[illegible]。リーチの長さは折り紙付きでけん制に最適！



超必殺技の覇王翔吼拳は、弱が連続技用、強が飛び道具に対するけん制用と考えよう。

ROBERT GARCIA



ロバート・ガルシア

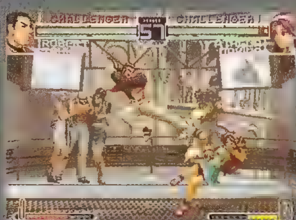
飛燕旋風脚が無くなり、極限流連舞脚の性能が打撃投げに。この変更点は吉と出るか凶と出るか!?

特殊技から必殺技に戻った飛燕龍神脚は、ガードされてもスキは無く、ヒット時はダウンを奪えるので、空中からの奇襲に使っていこう。なお、相手を跳び越してから出しても反対側に出なくなっている。

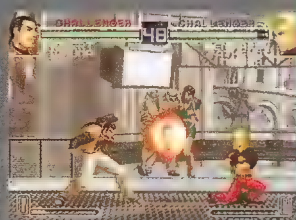
龍撃拳はモーションが変更され、前作よりもスキが小さくなっている。弱は発生が早い分撃った後のスキは大きく、強はその逆となっている。

極限流連舞脚は打撃投げ（コマンド投げと同条件で出せるガード不能の打撃技）に戻っている。無敵時間は短くなったが、ヒット後は相手を浮かすことができ、そこに背牙龍などで追い打ちが可能だ。

龍虎乱舞は強のみしゃがみCやd+[illegible]から連続ヒットする。また、『2001』より無敵時間が上昇し、リバーサルにも活用できるぞ。



飛燕龍神脚は空中からの奇襲に役立つ。ガードされても五分程度とスキは小さめ。



モーションが変わった[illegible]

TAKUMA SAKAZAKI



タクマ・サカザキ

今回のタクマは特殊技や必殺技が整理＆調整され、使いやすくなっている。まだまだ鬼は現役だ。

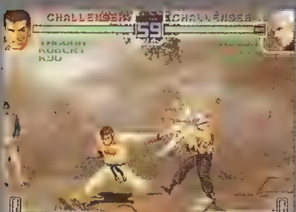
通常技では、遠距離立ちDの出始めが上半身無敵に。特殊技はほとんどが無くなっており、残ったのは→+B（瓦割り）のみ。

虎煌拳は弾が飛ばなくなっているが、手の先まで見えない攻撃判定があり、強はそれなりのリーチがある。弱は強攻撃から連続技になり、強はガードクラッシュ効果がある。

覇王至高拳も飛び道具でなくなり、攻撃判定があるのは至近距離のみ。弱強ともにカウンターヒット時はワイヤーダメージが発生。強はガードクラッシュ効果があり、その後弱攻撃などで追撃できる。

飛燕疾風脚はコマンドが変更され、弱は弱攻撃からでも連続ヒットする（強は強攻撃からのみ）。ヒット時は受け身不能のダウンを奪える。

なお、[illegible]念ながら無くなってしまった。

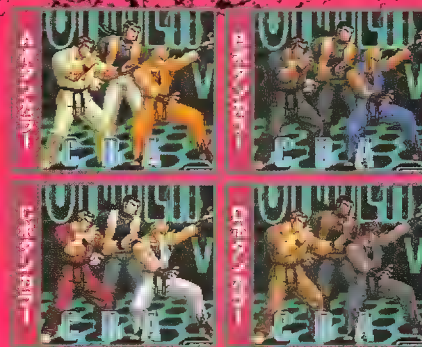


なんと虎煌拳が打撃技に！ けん制に使えるが、[illegible]



飛燕疾風脚は[illegible]

COLOR VARIATION



COMMAND LIST

リョウ・サカザキ　RYO SAKAZAKI

	技名	コマンド
投	谷落とし	近距離で←or→+C
投	巴投げ	近距離で←or→+D
特	氷柱割り	→+A
特	上段受け	←+B
特	下段受け	↙+B
必	虎煌拳	↓↘→+AorC
必	虎砲	→↓↘+AorC
必	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	猛虎雷神刹	↓↘→+BorD
超	[illegible]	[illegible]+AorC
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
MAX	龍虎乱舞	↓↘→+C・A

ロバート・ガルシア　ROBERT GARCIA

	技名	コマンド
投	龍顎砕	近距離で←or→+C
投	首切り投げ	近距離で←or→+D
特	勾龍降脚蹴り	→+A
特	[illegible]	←+A
必	[illegible]	←or→+B
必	[illegible]	↓↘→+AorC
必	[illegible]	→↓↘+AorC
必	飛燕龍神脚	空中で↓↙←+BorD
必	幻影脚	→←→+BorD
必	極限流連舞脚	近距離で→↘↓↙←+BorD
超	[illegible]	[illegible]+AorC
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
超	龍牙[illegible]	[illegible]+AorC
MAX	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

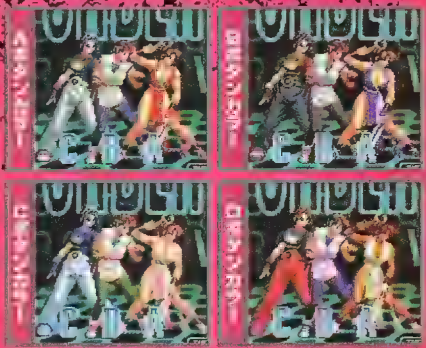
タクマ・サカザキ　TAKUMA SAKAZAKI

	技名	コマンド
投	大外刈り	近距離で←or→+C
投	一本背負い	近距離で←or→+D
特	瓦割り	→+B
必	虎煌拳	↓↘→+AorC
必	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+BorD
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	覇王至高拳	→←↙↓↘→+AorC
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AorC
超	真・鬼神撃	近距離で↓↘→↓↘→+AorC
MAX	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+AC同時押し

ゲー事典　**リョウ補足**：暫烈拳は弱でもワイヤーダメージが発生しなくなったが、ガードポイントは健在。　**ロバート補足**：極限流連舞脚ヒット後はゲージが無ければ（使いたくなければ）→+Bキャンセル強龍牙がオススメ。　**タクマ補足**：通常版の強とMAX版の龍虎乱舞には、相変わらず長い無敵時間がある。通常版の弱は発生の早さを活かして連続技に組み込もう。

WOMAN FIGHTERS TEAM

COLOR VARIATION



女性格闘家チーム

COMMAND LIST

不知火 舞　MAI SHIRANUI

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	風車崩し	近距離で[illegible]or[illegible]+D
投	[illegible]	空中・近距離で[illegible]以外+CorD
特	[illegible]の舞	[illegible]+B
特	[illegible]の舞	[illegible]+B
特	大[illegible]落とし	空中で[illegible]+A
特	[illegible]	空中で[illegible]+B
特	[illegible]	空中で[illegible]+D
必	龍炎舞	[illegible]+AorC
必	小夜千鳥	[illegible]+BorD
必	花蝶扇	[illegible]+AorC
必	必殺忍蜂	[illegible]+BorD
必	①ムササビの舞(地上)※	[illegible]タメ[illegible]+AorC
必	→[illegible]	①の三角跳び後に[illegible]+BorD
必	→[illegible]	①の三角跳び後に[illegible]+AorC
必	→[illegible]	①の三角跳び後に近距離で[illegible]
必	ムササビの舞(空中)	空中で[illegible]+AorC ①の三角跳び後に[illegible]+AorC
超	花嵐	[illegible]+AorC
超	超必殺忍蜂	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	[illegible]+BD同時押し

ユリ・サカザキ　YURI SAKAZAKI

投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	[illegible]	近距離で[illegible]or[illegible]+D
投	[illegible]	空中・近距離で[illegible]
特	[illegible]	[illegible]+A
特	[illegible]	[illegible]+B
特	[illegible]	[illegible]+D
必	[illegible]	[illegible]+AorC([illegible])
必	雷煌拳	空中で[illegible]+BorD
必	砕破	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]AorC
必	→裏空牙(ダブルユリちょうアッパー)	①(強のみ)中に[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+BorD
超	[illegible]	[illegible]+BorD
MAX	[illegible]	[illegible]+BD[illegible]

メイ・リー　"MAY" LEE JINJU

	[illegible]	
投	クロウスウィング	近距離で[illegible]or[illegible]+C
投	スワンサークル	近距離で[illegible]or[illegible]+D
特	変身	ABC同時押し
必	①ライトニングニードル	[illegible]+BorD
必	→②スピニングエッジ	①中にBorD
必	→ディノサウルスフットプリント	①or②中に[illegible]+BorD
必	→ソードフィッシュ	①or②中に[illegible]+BorD
必	ブレイジングインターセプト	[illegible]+BorD
超	ゴッズテイルティンカーベル	[illegible]+BorD
	[illegible]	
特	[illegible]	ABC[illegible]
特	[illegible]	[illegible]+A
特	[illegible]	[illegible]+B
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+AorC
必	[illegible]	[illegible]+AorC
超	[illegible]	空中で[illegible]+AorC
MAX	[illegible]	[illegible]+AC同時押し



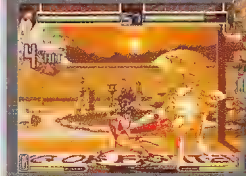
不知火 舞

使いやすい通常技のおかげで、地上戦も空中戦もお手のもの。花蝶扇の強化で遠距離戦もいけるぞ!

通常技は特に変更点が無いようだ。空中戦ではジャンプC&Dが、地上戦では遠距離立ちA&Bが主力になるぞ。花蝶扇は弱で出したときのスキが小さくなったので、遠距離からプレッシャーを与えられるようになっている。

小夜千鳥は龍炎舞でキャンセルできなくなってしまった。連続技は近距離立ちC・[illegible]+B(1段目)→強龍炎舞を使っていこう。強龍炎舞はスキが小さいので、ガードされていても出し切って構わない。

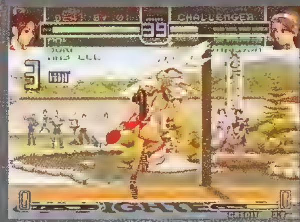
強必殺忍蜂は前転中の攻撃判定が後方に出るようになっている。ジャンプで跳び越えた相手に当たることもあるぞ。



連続技の締めは弱超必殺忍蜂か強龍炎舞で。強龍炎舞ならガードされても大丈夫だ。



弱花蝶扇の硬直が短くなったので、使いやすくなった。攻めの起点にもなるぞ。



花嵐は発生が非常に早いので、連続技だけでなく反撃技としても強力だ。



ユリ・サカザキ

ちょうナックルとちょう回し蹴りは無くなったが、新技の追加と旧技の調整で新たな動きが可能に!

特殊技は、[illegible]+B・Bが無くなった代わりに、弱攻撃からつながる[illegible]+Bと、強攻撃からつながり相手を浮かすことができる(追撃可能)[illegible]+Dが追加された。どちらもキャンセル可能なので、連続技のつなぎに重宝するぞ。

雷煌拳は空中からのみ出せる技に変更された。バックステップや、中ジャンプからも出すことができ、空中からのけん制技として活用できる。なお、弾を相手の足元に当てると立ちガード不能になるぞ。

復活した砕破は発生が遅いため連続技に組み込めず、使いにくい感はあるが、スキは小さい上に飛び道具を消せる。

空牙は強の発生が早くなり、弱攻撃からでもつながるように。弱は無敵時間が短くなり、対空性能が落ちている。

MAX超必殺技は芯!ちょうアッパーになっている。発生後まで無敵時間が持続する上、弱攻撃からつながるほど発生も早い。威力が高いので積極的に狙っていきたい。



ガード後有利という特性を利用し、相手の起き上がりに重ねていくといいぞ。



新特殊技は連続技に大活躍。今年はしゃがみB→しゃがみA→[illegible]+Bから飛燕鳳凰脚だ!



メイ・リー

旧技の調整&技名変更と新技により生まれ変わった正義の味方。電光石火の技で迫り来る敵を討て!!

まずはスタンダードモードから。ライトニングニードルは前作の弱三連脚・回し蹴りとほぼ同じだが、連続技になるのは強攻撃キャンセル時のみ。ここから直接、またはスピニングエッジを挟み、さまざまな技に派生できる。ディノサウルスフットプリントはやられ判定の残ったダウンを奪える下段攻撃、ソードフィッシュは地上のけぞりになる中段攻撃で、ほかに数種類の派生技があるようだ。ゴッズテイルティンカーベルは前作の神獣脚に当たる技だが、ワイヤーダメージは発生しない。

ヒーローモードは緊急回避動作が可能になり、[illegible]+Aがすべての打撃技を受けられるようになったので、ガードできないという欠点をフォローしやすい。また、アルティメイグチョップは強のガードクラッシュ効果が無くなっている。

なお、変身は相変わらずさまざまな打撃技をキャンセルして出せるが、硬直は若干長くなっているようだ。



突進技らしき新技。マフラーが見えていることから、ヒーローモード時の技なのだろう。



主力技となりそうなライトニングニードル。さまざまな派生技があるので試してみよう。

舞補足:龍炎舞でキャンセルできなくなった小夜千鳥だが、MAX発動中は活用できそうだ。　ユリ補足:[illegible]+Dヒット後は、画面中央ならキャンセル強空牙、画面端ならキャンセルせずに飛燕鳳凰脚や弱空牙を決めるのがオススメだ。　メイ・リー補足:ライトニングニードル後は、派生技でガードを揺さぶり、変身でキャンセルをかけて使うのが有効だ。

KOFファンページ

KOFッ子 KINGDOM

この11月号が書店にドロップアウトされる9月末日時点では、まだゲーセンで稼動していない『KOF2002』。バーーット、もう少しの辛抱だ。発売されるまでの間ゲーセンに行って、過去のKOFシリーズ『'96』『'97』『'98』『2001』をプレイし、『2002』の予習をしておこう！　対戦台は無くともCPU戦の面白さが再確認できるかもよ？

Text:サクテル

コフ王の宮廷画廊

『2002』のロケテスト下へ進撃した国民は、報告書の提出を命ず。



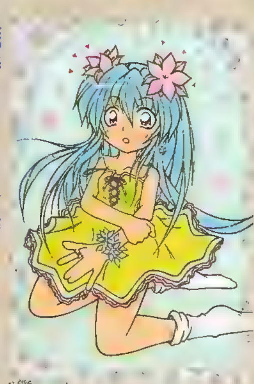
群馬県　橘月萌さん
☆アンヘルさん、『2002』になって体重に方に変化は……あ、ぐはあ！



福岡県　夕月一王さん
☆バキバキに引き締まった肉体がポイントだー！　カケラも脂肪なさそうですな。



東京都　守山いつかさん
☆ヤムヤム、ヤムチャLOWなアテナでいいですな。一家に一人はチャイナ服運動推進。



長野県　RED EYES君
☆今月もクーラお嬢に新しいお洋服が追加されました(笑)。皆さまの冬服クーライラストにも期待大なのですよーッ。

今月の国宝級



神奈川県　イズミモチョさん
☆なろう、なろう、明日はなろうの精神(byまんが道)重要。目標は大きいほどヨシだ。

ダッシュ君製造室

というわけで、『2002』に新人ダッシュ君はいなかったわけですな。だったらボクたちKOF星人たちのテクノロジーで作りまそう。



青森県　紅葉さん
☆蜂の能力を備えたFダッシュさん。黒柳○子さんヘアなのでトークが軽快だ。



埼玉県　白金君
☆特撮ヒロインなデザインのMダッシュ。場を一方的に昭和テイストにする特殊能力あり。



岩手県　はっきゅーん☆ちゃん
…ヒミョーな覚醒能力のHダッシュ　相撲連盟から改造依頼が舞い込みそうだわ。

背景キャラでいこう！

読者諸君が推薦する背景キャラ、背景キャラのパターンを議論してしまうコーナーなのだ。

日本古来より伝わる「背景道」。この武道の精神は、主に格闘ゲーム内に根付いている。背景という立場で出演し、ゲームの雰囲気を崩さず自己主張すること。これには相当なスキルを持ったキャラ、つまり地味な人物が適任なのだ。

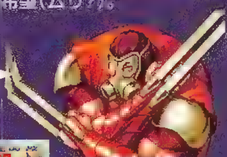
というわけで、臣民には理想の背景キャラ、そしてそのアクションパターンなどを考えてほしい。投稿は文章、イラストどちらでもOKだ。なお、企画なので、SNK以外のネオジオ作品からキャラを選んでもよいとしよう。

今回は作品例として、サクテルと編集者あっくんのお勧め背景キャラを見ていこう。

あっくんお勧め背景　ゴズウ
『風雲黙示録』より

やあ、僕あっくん(編集)。僕は忍者のゴズウをチョイス。え、忍んでない？　内容としては、ゴズウとメズウ(弟)が並んで「フズウー！」と叫ぶ背景アクションを希望(ムリ?)。

服の青い弟も夜露死苦な！





どうみても忍んでない赤忍者。忍んでなくても忍者なんです!!　彼は。

サクテルお勧め背景　ピエール
『ブレイカーズ』より

ピエールのホモっぽい部分に着目した。ホモだからといって、隠れることなく堂々とカミングアウトして欲しいと主張す。キャラパターンは、同じくホモティなローレンスと濃厚なBを希望。

オホホ♪　ほーらきれい





薔薇をまき散らしながら攻撃。丸ごとホモですこのオッサン。

はみだし王子さま
近隣の投稿姫の中には「アルカディアの投稿コーナーはクオリティが高くて、ワタクシなんかお呼びじゃなくってよ」と過小評価しなさっているプリンセスもいるかと思われる。そんな姫君たちのために、アルカディアHPの特設コーナーに「採用されやすい投稿入門」が発布された(無料)。http://www.arcadiamagazine.com/toukou/_adopt1.html　読んでネ。

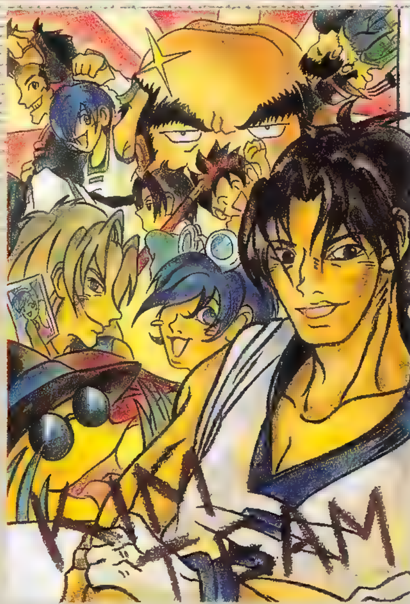
韓国チーム特集

キムの瞳は百万ボルト

韓国チームファンのソウルフルなイラスト見せてもらったで！　いや、実際集まりよかったです。コリアンパワー全開でいったらあ！



福岡県　皐月トミイさん
☆チョイの奥さん見てみてええええ。やはり鉤爪妻なのだろうか！



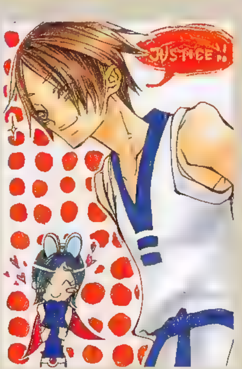
大阪府　キムさんチームのチャン先生さん
☆気合いのメンバー全員集結イラスト！　好き好きビームが出まくってます！



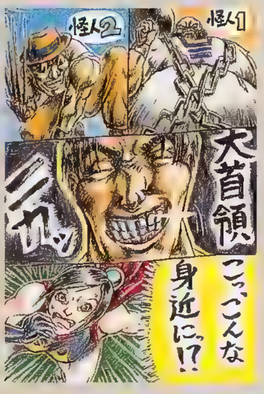
東京都　ささきいちいさん
☆すべてを圧服させるジャスティススマイル。天然だから怖いよな、この人。



千葉県　らなんきゅらすさん
☆どこまでも続くはずのない空に、何かが30％増量の笑顔。韓国は今日も平和だ。



神奈川県　ナシユキさん
☆封筒にもペンネームよろびくです。最初は恥ずかしいけど、すぐに慣れるです。



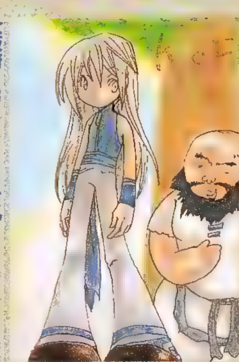
静岡県　中村英明君
☆振り向けば大首領。人生に一度は起こるイベントだ。



長野県　桶田なりゆきさん
☆チャンを中心に成立している一枚。この後、キム＆ジョンによる折檻決定。



千葉県　皆実さん
☆ビビットなカラーリングと独特の画風がグッド！　次はデータ投稿でお願いします！



大阪府　Rikotoさん
☆チャン君にもアテナオフィシャルファンクラブへの入会を勧告する。韓国だけに。



埼玉県　藤まみるさん
☆正義団体なのに、正義っぽく見えるのがメイ・リーだけのような気がしますが、気のせいですよね。

KOFッ子チーム人のピックアップ　鳳凰寺嵐特集！

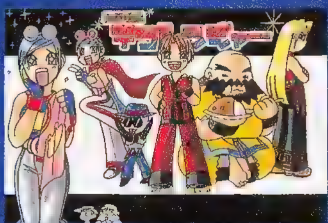
韓国チームをこよなく愛する投稿者、鳳凰寺嵐嬢をピックアップしてみた次第。テストも捨てて描いてくれたそうだ、ヤバイだろそれ（笑）。



☆カン、ペダル出場キャラならず、残念。次の楽しみに取っておこう。



☆もう腐れ縁を超えてるよ、チャンとチョイ。韓国チームが居心地のいい場所になっているんじゃないの？



☆ネタ系も得意な嵐さん。次は大デコレンロボを希望。巨大な足メカだったりしてな。

募集のおふれ

『2002』という新たな力を手に入れたKOFっ子キングダムでは、次回から編集側が体当たりなアクションをかます企画「パッショネイトKOF（仮）」が不定期で発動します。

企画書に目を通すと『KOF寒中合宿』『KOF辛口ファッションチェック』『ゲーマント弐号勝手にプロデュース』『利きKOF大会』『世界の国からKOF』など、怪しげなコンテンツが満載でした。読者のみんなもオバカなネタがあったら、そこそこリクエストしてほしい。頑張るよ、おいちゃんたち！

もちろん、従来通りKOF関連の読者投稿作品もお待ちしております。

- カラーイラスト
- 背景キャラでいこう！
- 写真ネタ
- 2002通信簿（仮）

などを現在募集しています。

もちろん自分で勝手にコーナーを立ちあげるのもありよーっ。

宛先は
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
KOFッ子キングダム係
メールでの投稿は下記アドレスで！
sp_kof@arcadiamagazine.com

はみだし王子さま



W杯の熱はまだ冷めない！

Virtua Striker 2002

Text：キャサ夫

バーチャストライカー2002
■メーカー：アミューズメントヴィジョン/セガ
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年10月末予定
■使用基板：TRIFORCE

最も"絵"になるサッカーゲーム!!



ハイライトシーンも盛りだくさん！

君だけのドラマを作り出せ!!



良質なシステムはしっかり踏襲！



2002年、燃えに燃えた日韓ワールドカップ。その熱が冷め止まぬ中、前作から約2年、ついにサッカーゲームの王道『バーチャストライカー』シリーズの最新作が登場！　前作に増してさらに綺麗になったグラフィックと、リアリティある演出。シリーズを通して毎度のことだが、サッカーファンにはたまらないツボを押さえたこのゲーム。チームデータや選手データは、最新のものをベースに作られているから、もちろん内容の方も満足できるものになっていること間違い無しだぞ！



定番の操作方法だが、再確認！

基本操作と画面の見方
－HOW TO PLAY－

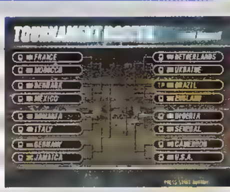
8方向レバーと3ボタン（スタートボタンを除く）。この簡単操作は『バーチャストライカー』シリーズを通して変わることが無い。こんな簡単な操作でスライディングや、ダイレクトシュートなど、迫力のあるプレイができるのも本作の魅力の一つといっていいだろう。どんな操作でどんな行動を取れるのか……ここで操作方法を再認識しておこう。

操作方法　－CONTROL－

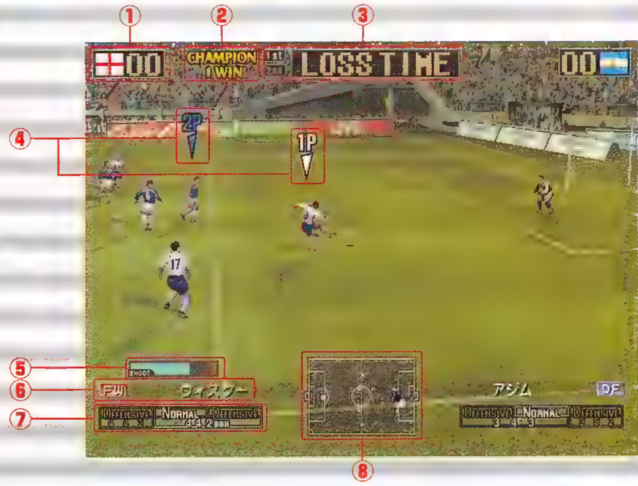


ゲームの流れ　－GAME FLOW－

一人でプレイするときは、まず全64カ国の中から使用チームを1チーム選択。自分を含む16チームでトーナメントが組まれる。計4試合を勝ち抜けば優勝だ。対人戦は乱入形式。プレイ中に乱入者が来ると、そこでCPU戦は強制終了。対人戦がスタートするぞ。



画面の見方　－INFORMATION－



①国旗&得点
使用国チームの国旗と得点を表示。

②連勝数
対人戦で勝利した数を表示。対人戦で勝てば、そのままプレイが継続可能。負けるとゲームオーバー。

③前後半&残りタイム
前・後半のプレイ時間を表示。ロスタイム表示後、同点の場合はVゴールに。

④操作プレイヤー
レバーで動かせる選手。ボールを持っていない場合は、最も近い選手を表示。

⑤シュートゲージ
シュートボタンを押すとゲージが表示され、ボタンを押す長さで威力を決定。

⑥選手名
ボールを持って操作している選手、またはボールに最も近い選手の名前。

⑦フォーメーション
現在のフォーメーション。オフェンシブ、ノーマル、ディフェンシブの三つがある。

⑧レーダー
フィールドの縮小レーダー。選手とボールの位置が表示されている。

シュートの打ち分け

シュートボタンを押すとパワーゲージが表示され、ボタンを離したタイミングでシュートパワーが決定する。また、センタリングされたボールに合わせてタイミングよくボタンを押すと、ダイレクトシュートを打てるので覚えておこう。



ゴールと選手の位置関係を考え、強弱を決定してからシュートを放つのが得点のコツだぞ。



シュートボタンを2回押すと、パワーゲージが赤色に。低い弾道のシュートを打つことができる。

パスの特性

パスは二つのボタンでショートパスとロングパスの使い分けができる。レーダーで選手の位置関係を把握して、的確なパスが出せるように練習しよう。また、ロングパスボタンに関しては、敵ペナルティエリア付近でセンタリングになる。



近くの選手にパスしたいときはショートパスを使用。三角パスやダイレクトパスも可能だぞ。



ペナルティエリア付近でロングパスボタンを押せば、自動的にセンタリングを上げることができる。

フォーメーションの切り替え

オフェンシブ、ノーマル、ディフェンシブの三つが選択可能。各フォーメーションは、使用チームによって形態が異なるので（4-4-2、3-5-2など）注意しておこう。攻撃＝オフェンス、守備＝ディフェンスと理解しておくといいだろう。



攻撃時にフォーメーションをオフェンシブにしておけば、選手が敵陣へと上がり、得点できる可能性がアップ。



攻撃のチャンスが訪れるまでは、ディフェンシブで守りを固めるのも策。選手を下がりめにしたいときに選択しよう。



バーチャストライカー2002
三船 敏プロデューサー インタビュー

ファンの皆さんお待たせしました！　という三船プロデューサーに緊急インタビューを決行!! ゲームキューブ互換基板のトライフォースだからこそできることを、可能な限り盛り込んだ！　という自信のほどをズバリ聞いてきたぞ。

トライフォースを選んだ理由

――『バーチャストライカー2002』は業界初のトライフォース作品として世に出るわけですが、ハードにトライフォースが採用された理由ってあるんですか？

三船　トライフォースを選んだ主な理由は、『バーチャストライカー3 バージョン2002』をゲームキューブでやらせてもらったことですね。今回はそのゲームキューブ版をベースにゲームを作り、トライフォースに載せたのですが、これをNAOMI-2に載せるとなると、少し具合が悪い……。

――やはりゲームキューブで作った部分は、トライフォースに載せ替えやすい？

三船　ゲームキューブとトライフォースは、基本的には同じものなので、そのまま持ってくることが非常に楽であるというのはありました。しかし、楽とか大変とかいうのを抜きにしても、NAOMI-2には戻すことは難しい……。戻すためにはゲームの中のプログラムを削って、処理を早くしてあげないといけなかったんです。となると、無理してNAOMI-2で出した場合に[illegible]んだ、家庭用の方がいいじゃん」となってしまう可能性がありました。それでは[illegible]子もないんで（笑）。

新要素はいいとこ取りです

――スタミナ[illegible]を取り入れていますが、これら[illegible]？

三船　まず、ゲームキューブ用の『バーチャストライカー3 バージョン2002』を出したときに、業務用の『バーチャストライカー[illegible]中身を大きく変えたというのがあります。そして、今回そのゲームキューブ版をベースとする際に、スタミナの[illegible]新たに取り入れた[illegible]や、そのまま[illegible]を引き継が[illegible]です。

――全く同じような感じに？

三船　[illegible]に関しては、ゲームキューブ版では育成要素の一つとして取り入れていましたが、アーケードの場合は1コインでプレイ[illegible]時間の問題が絡んできますからね……ちょっと試行錯誤してみ[illegible]。

――[illegible]ようになっていま[illegible]手が続出[illegible]何てことにはならないのでしょうか？

三船　[illegible]中でスタミナの要素をどう取り入れるかというのは考えた[illegible]スタミナ切れの選手が続出ってことにはならないようになってます。また、プレイヤーのスタイルによって、スタミナの減り方に差が出てくるというか……。例えば、ドリブルばかりしていると結構スタミナが減りやすかったり。ほかにもいろいろな要素が絡んでくるんですけれども、そういった「プレイ配分」のようなものを考慮して戦う面白さをゲームに盛り込める意味でも、スタミナ要素を入れることがプラスになると思いました。

――選手名表示に関してはどういった理由で取り入れられたのですか？

三船　選手名を表示したのもゲームキューブ版からでした。育成要素があるのに名前が無いのも変ですからね。やはり、背番号で10番とか8番とかいっても、育成していて味気無いんですよ。ですから、名前は絶対入れないといけないなと考えていました。名前が表示されていた方が、思い入れの度合いも違うんですよ。例えば相手のストライカーにボールを持たれてしまったときに、名前が表示されていると「あっ――」とか思いますよね、やっぱり。それから、フリーキックのときなどに「右利き」や「左利き」といった利き足も表示されるようになってます。

――それはプレイに影響するんですか？

三船　例えばフリーキックのときにカーブをかけたい場合などは、右利きか左利きかでカーブのかかり方に違いが出てきます。右利きの選手ならインサイドが左側になりますから、そちらの方向にボールが曲がりやすく、右側には曲がりにくくなってます。蹴る選手とボールを出したい場所との位置関係を考えて、ボタンを押した後にボールを曲げたい方向へレバーを入れれば、うまい具合にボールが飛んでいきますよ。

――フリーキックを蹴る選手は勝手に決定されてしまいますが、これは蹴る場所によってどの選手が適しているかをCPUが判断しているんですか？

三船　そうですね。一応設定があって、このチームでこの位置から蹴るときはこの選手……みたいなのはあります。ちなみにパラグアイだとキーパーも蹴りますよ。蹴った後に一生懸命走って戻るんです（笑）。

CHECK 1　スタミナゲージが設定されている！

本作から導入されたスタミナゲージ。スタミナが減少しても選手交代をすることはできないので、あらかじめ注意したいところだ。スタミナが減少することによって生じる現象は、ドリブル時の当たりの強さや速さが落ちたり、シュートや個人技の精度が鈍くなったりするというもの。しかし、スタミナが減少した選手でもフリーの状態ならば、その影響もそれほど受けない。



スタミナゲージによってボールを集める選手を替える必要も出てくるかも。

CHECK 2　選手名表示と利き足の存在

本作からボールを持っている選手や、最もボールに近い選手の名前が表示されるようになった。より一層選手への思い入れが強くなることだろう。また、フリーキックやコーナーキックのときに選手の利き足も表示。フィールドのどの位置からフリーキックを打つかだけでなく、利き足によって蹴り出すボールへの変化（カーブなど）の付け方が変わることも考慮する必要があるぞ。



イギリスの貴公子といえば、黄金の右足 ボールを内側に巻くように蹴り出せ！

一歩ずつ理想に近付けたい

――64カ国ものチームがありますが、初心者にオススメの国はどこですか?

三船　まずは、ある程度名前が知られている国を使うのがいいですね。後は極端にディフェンシブだったりオフェンシブだったりしない方がいいので、4-4-2や、3-5-2など、バランスのいいフォーメーションを持っているチームでやるといいと思います。とりあえず、全然名前を聞いたことの無いような国は避けた方がいいのではないかと思います(笑)。

――今回、対戦前に対戦カードごとの戦績が表示されるようになっていますよね。あれは、その筐体で過去にあった対戦カードの戦績が表示されているんですか?

三船　そうですね。対人戦での対戦成績が基板に蓄積されていきます。

――64カ国の対戦成績すべての記録がメモリーされるとはすごいですね。ということは、ほかの人が自分と同じチームを使った場合は、その人の戦績と合わせて記憶されていくというわけですね?

三船　はい。プレイヤー認証をしているわけではないので、戦績が表示されたからといって自分の実力が分かるわけではないんですよ。ただ、思い入れがあって使っているチームがどのような戦績を残しているかが分かったら面白いかなと思ったんです。過去の戦績上では不利と思われているチームに勝てたりしたら、やはりうれしいでしょうし。まあ、逆に試合開始前に「うわ～すごい不利じゃん……」ってことが脳裏をよぎって、緊張のあまりに実力を十分に出し切れなかった……みたいなケースも起こるかもしれませんが(笑)。

――上級者にオススメの国は、やはりあまり名の知られてないチームなんですかね?

三船　そうですね。弱いチームで強い敵を倒す、みたいな。そういうことをモチベーションにされるプレイヤーの方も中には居るでしょうね。また、そのお店で今まではあまり使われてないチームを使っているうまいプレイヤーが居ると、ほかのお店とは違う対戦成績が出ることと思います。「ここの店のソロモン諸島はなんでこんなに強いんだ」とか(笑)。そうすると、「ここの店にはきっとすごい強いプレイヤーが居るに違いない」ってウワサが広まるんでしょうね。

――その辺は、『VF4』のアクセスカードのようなものを使って、個人のデータとかも見られるようになると、面白いんだろうなとは思うんですけど……どうですか?

三船　そうですね。カード絡みの遊びについては、いろいろと考えてはいるのですが、これが意外と難しいんですよ。例えば、選手一人一人のセッティングを行なうとなると、ゲーム中ではプレイ時間があまりに長くなってしまいますし、かといってそれを「モード」で行なうとしても、「モード」は日本では普及していますが、海外には普及していませんからね……。

――将来的には導入したいと考えていますか?

三船　ええ。どういうやり方が一番いいのかを考えなければならないですけど、何かしらの形でやってみたいですね。

前作以上の面白さを……

――三船さんはサッカー好きだそうですが、実はご自身の好きなチームがゲーム中で強かったりしないんですか(笑)?

三船　それはないですよ！　客観的にやらないとマズイので(笑)。逆に「そうならないようにしないと」と思って作ってますよ。実際のところ、昔から自分は日本ばかり使ってこのゲームを遊んできてるんですけど、その辺で日本をベンチマークにして、ほかの国をどのくらいの強さに設定するか決めている部分はあったりします。日本に比べてこのチームが弱いのはマズイであろうとか、逆に日本を使っていてこのチームと戦ってツライのはマズイだろうとか……。そういった意味では、お気に入りのチームは日本ってことになりますね(笑)。

――なるほど。それでは最後に、『バーチャストライカー2002』の登場を待ち望んでいるファンに一言お願いします。

三船　前作までアーケードで遊んでくださった方、時間が空いてしまって本当に申し訳ありません。前作に比べて、操作のしやすさや爽快感は確実にアップしており、まったく違うゲームになってますので、ぜひもう一回触ってみてほしいです！

――お忙しい中、ありがとうございました。



『バーチャストライカー2002』プロデューサー
三船 敏
Satoshi Mifune

PROFILE
株式会社アミューズメントヴィジョン取締役。初代『バーチャストライカー』から、シリーズすべての作品の制作指揮を執る。本シリーズの輝かしい地位を長年の間不動のものとしてきた立て役者。



次号より前人未到の徹底攻略に挑む！
サッカー誌さながらの誌面展開に
乞うご期待!!

CHECK 4　日本サッカー協会の公式ライセンスを獲得

本作では、日本チームの選手名がすべて実名！　しかも、スターティングメンバーとして登場する選手たちは、2002年ワールドカップ「日本 VS. ベルギー戦」のメンバー！　あの熱かった"6月"を再現するようなプレイも楽しめるという寸法だ。実際のところ、日本は惜しくも決勝トーナメントでトルコに敗れたが、ゲーム中ではぜひキミの手で優勝へ導こう！



対ベルギー戦でのイレブン！　スターティングメンバーの11人が実名で登場する。

CHECK 3　同カードの対戦成績が蓄積される

対人戦開始時には、対戦カードごとの過去の戦績（勝敗数、引き分け数、勝率）が表示されるようになっている。ゲーム稼働後、月日がたつにつれてチームごとの相性なども分かるようになるだろう。使用できるチームが64カ国もあるので、レアな組み合わせも出てくるはずだ。なお、自分の国がどのくらい勝っているかが分かるチームランキングは、本作でもデモ画面で流れるぞ。



過去の対戦データを元に、相手チームとの相性が分かるかも……ね?

バトルギア3
■メーカー：タイトー
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル+ペダル×2+ギア+ハンドブレーキ
■発 売 日：秋予定
■使用基板：SYSTEM246

AMショー試乗会開催！　ずるずる体験リポート!!

BATTLE GEAR 3

ドライブゲーム最新作「バトルギア3」がAMショーに登場！　発売はもう少し先だが、今回試乗できた現段階での「バトルギア3」操作感をお伝えしよう！



Text：ずるずる⑱　※画面・システムは開発中のものです。

AMショーに登場！

9月19日から東京・有明ビッグサイトで行なわれたAMショーにて、バトルギアシリーズ最新作「バトルギア3」が、ついにベールを脱いだ！

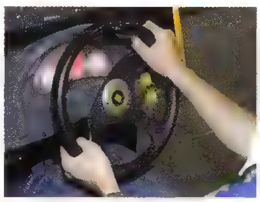
参考出展ではあったが、筐体部分はほぼ完成バージョンだったので、操作系に座り触れる事は可能、ゲームも、まだ仕様を詰めていくところはあるものの、初級、中級、超上級の3コースが用意され、「バトルギア3」の雰囲気をかなり味わえる状態となっていた。

今回は、その完成直前の筐体と、走行可能なコースを走った感想を伝えたいと思う。

筐体インプレッション！

筐体は専用筐体なので、操作感が統一されている。リアルさを追求しているため、ハンドルパーツの「本物感」が凄い。

その結果、ハンドルの切り角が大きくなり、プレイ時の運動量がほかのドライブゲームより多くなった。この部分は、前作のデラックス版の筐体で慣れている人にとっては違和感無くプレイできる部分と思われる。

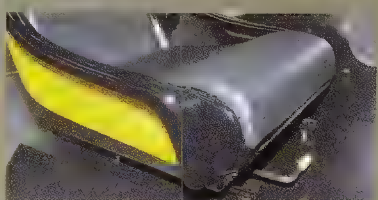


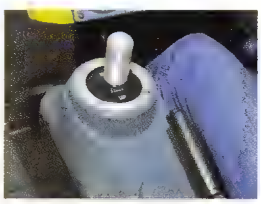
本物指向はハンドルにも！　かなり大きいので慣れが必要。結構握りやすい。

ギアは特に大きな変化は見られないが、サイドブレーキの採用により、操作しやすい位置（より身体に近い位置）へ変更されている。

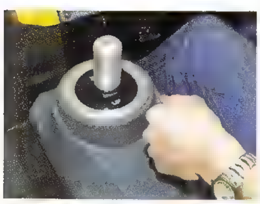
ここに注目！

[illegible]！　筐体モノが発売される際に[illegible]「コスト」がある。で[illegible]点からシートが調整できるよう[illegible]する時は、調整することを忘[illegible]





前作よりも身体に近くなって操作がしやすくなり、より本物らしくなった！



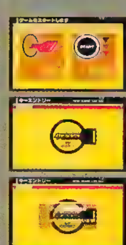
専用筐体になり、サイドブレーキを使用可能に！　これで攻略が変わるか？

そして今回から登場のサイドブレーキは、使った感じは引いたときのカチカチ音（本物ではしない音だが、使っている感覚を再現している）が気になるぐらいだ。今回はコース上でサードブレーキの使用ポイントを特に探さなかったが、使い方次第では、速く走るための攻略の要になる事も十分に考えられる。

より本物志向になった今回の筐体。実際のプレイした感触も、次のコーナーで3コースそれぞれを紹介していこう。

ここに注目！

[illegible]





前作までは、一作目の筐体の流用があったため数タイプの筐体が存在したが、今回「NESYS」搭載により、すべてが専用筐体になった。これにより、筐体間での操作感の違いをなくす事ができた。前作でのハンドルはスタンダード、デラックス両仕様（バトルギア2仕様で出たタイプで）ともハンドルの径は同じだが、操作感がかなり違っていた。（次ページへ）

バトルギア3 ずるずる試乗インプレッション



初級コース

筐体インプレッションの次は、出来たてホヤホヤ状態のコースを走った、その感想を書いてみようと思う。

初級の第一印象は、ビジュアルがすっきりしたこと。おかげで、だいぶ落ち着いて(?)プレイができた気がした。

あと、コース幅が広く走りやすい。アクセル全開でほとんどのコースを走ることができるので、初級レベルであることを実感できる。

走ってみると妙に懐かしさを感じてしまうのだが、これは、このコースの展開が前作までに登場したコースの一部に似ているからだろう。こういった部分に、このゲームがシリーズ物ということを感じることができる。

ドライブゲームをよくやる人、継続でバトルギアシリーズを遊んでいる人は、すぐにコースを攻めてタイムアタックに入ることができるだろう。

ドライブゲーム初心者の人たちは、コース幅が広いここで走り方の基本となる「アウト・イン・アウト」や、コースアウトをしない走り方の基本となる「スローインファーストアウト」などを覚えていくことになるだろう。







右上：トンネルを出た後の右切り返しに見覚えが……。こういった部分はほかにもあるようだ。
左上：初級レベルをなめると最後のコーナーで痛い目に……。楽には走らせてはくれないぞ！
左：トンネル内をライブカメラから！　ビジュアル的にもかなり変わった！　今後の詰めが楽しみ！

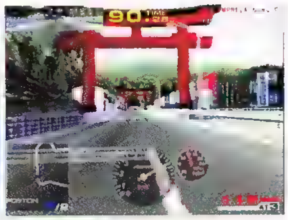
中級コース

コース幅が初級コースよりも狭くなるために、追い抜きがしにくくなっていたり、コーナーの大きさにも変化が出始め、かなりきついコーナーもあったりする。そういった部分から、中級レベルに進化したことを実感できるコースだ。このコースは、コース幅の使い方が攻略する時のポイントになるだろう。

視界を妨げる木(杉並木や桜並木)も多いために、見える範囲でコースを把握して走るだけでは対応しにくい状況になっている。行き当たりバッタリな走り方ではなくて、コースの形を暗記して走る攻略を覚えていくことが、ここの課題となるだろう。

きついコーナーも多くなっているため、アクセル全開で走れる部分がだいぶ減ってきている。また、コーナーのところどころにはエスケープゾーンのようなスペースもあるので、コースの幅を有効に使った走り方も研究していく事になるだろう。

このコースでは、コーナーの抜け方とスピードの加減具合を測る応用力を養い、さらに難しいコースへの対応力を身につけていく事になるだろう。







右上：中級のメインストリートを……あら？　以前に走った気も？　コース幅がちょっと違うか？
左上：初級に比べ、スピードの調整をするコーナーが増している！　もう余裕はないかも。
左：思い切った減速が必要なヘアピンも存在！　より正確なブレーキングをここで覚えることに。

超上級コース

上級コースを飛び越えて走ることができたのが、何とその上のレベルの超上級レベル。ここの第一印象は、コースが狭い事よりも、走っていて立体感を感じた事だろう！

過去の経験から、「超上級」はかなりのテクニックを要すると予想したが、実際やってみると、やはり一筋縄ではいかない事を実感！

コースの幅が中級コースよりもさらに狭くなるために、コースをはみ出るようなミスをしやすくなる事、コーナーもただきついだけではなく、タイトなコーナーが連続するため、効率の良い走行ラインの構築を要求されたり、視界も悪くなるためにコースの把握がしにくくなっている事など、「コースへの対応力＋速さ」が要求されている。

コースとしてはかなり難しいレベルなのだが、ゲームが完成すると、さらにこの上に二つも難しいレベルのコースができ上がってくる。さらに上を目指すためには、ここを上達のための通過点とし、さらなるドライビングテクニックの習得、習熟に努力して、対応能力を身に付けるコースとなるだろう。







右上：超上級はコース幅が狭い！　トンネル等でさらに狭く！　この変化も覚えよう。
左上：バトルギアの醍醐味の一つは連続ヘアピン！　周囲の雰囲気が結構変わったかも。
左：コースの高低差や奥行き感が出てきたことで、走行感がさらに強くなった！

操作感の違いは、ハンドルの切り角による車の曲がり具合。スタンダードの方が少ない切り角で曲がれたのでスコアラーにはこちらが好まれた。『3』では切り角が大きいデラックスのみ。きついコーナーでは半分以上切らないと曲がれない。スタンダードでプレイをしていた人は、かなりの運動量を要求される事になるので、慣れる時間が必要になるだろう。

至高の7鍵盤、ここに登場！

beatmaniaⅡDX 8th style

The ultimate system beatmania deluxe version

最強の音楽シミュレーションゲーム、beatmaniaⅡDXがついに『8th』に進化!! 史上最大のバリエーションを誇る楽曲たちを引っさげて、7鍵盤旋風が今また巻き起こる!!

beatmaniaⅡDX 8th style
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋スクラッチ
■発売日：2002年9月下旬(稼働中)
■使用基板：――――

Text:ハメコ。
※文中ではダブルプレイをDPと略しています。

スタートボタンを押す前に

コインを入れると、タイトル画面上で鍵盤に対応したオプションを選択できる。今作から初めてプレイする人のために、各オプションの効果と各モードを紹介。まずはスタートボタンを押す前に選択するオプション設定から解説しよう。

●**HI SPEED**：譜面の落ちてくる速度を速くする。三段階存在。

●**BATTLE**：2P同時プレイ時、1P、2Pに同じ譜面が出現する。

●**DOUBLE**：1、2P両方の鍵盤とスクラッチを使うモード。

●**EASY**：ゲージの減り幅が減少。

●**HARD**：フルゲージからスタートするが、ゲージの減りが大きく、ゲージが無くなった瞬間にFAILEDとなる。

●**HIDDEN**：譜面が画面途中で消滅。

●**SUDDEN**：譜面が画面途中から出現。**HIDDEN**と同時にかけるとオブジェが一瞬しか表示されない。

●**RANDOM**：譜面配置がランダムになる。ノートがランダムになるわけではなく、鍵盤のラインが入れ替わる。

●**MIRROR**：譜面の配置が左右反転。**DOUBLE&BATTLE**と同時にかけると、左右対称の譜面になる。

●**5KEYS**：一番右側の白、黒鍵盤が自動演奏になり、残りの計5つの鍵盤でのプレイとなる。

●**AUTO SCRATCH**：スクラッチがオートプレイになる。

今作から始める人は**EASY**と**HI SPEED1~2**を付けるといい。**HI SPEED**をかけるとオブジェの幅が広がるため、一つ一つのオブジェが見やすくなるからだ。まずはしっかり目でオブジェを見よう。

モードの説明と変更点

それでは、ここではスタートボタンを押した後のプレイモード選択に移ろう。各種モードのシステムをおさらいしつつ、少しだけ加えられた変更点についても解説していこう。

●**LIGHT7**：一曲目に関してのみ、クリアできなくとも2ステージに進める。また、VEFXボタンを押しながら曲を決定すると、難度が**7KEYS**に戻る。一曲目で選択できる曲が**7KEYS**よりも多く、**7KEYS**の曲に限っては選択できる曲の幅が広い。

●**7KEYS**：ⅡDXにおいて最も基本的なモード。今作からVEFXボタンを押しながらスタートボタンで楽曲の並び順を、難易度順、アルファベット順、登場作品順に並び替えできる(**5KEYS**も同様)。曲選択時EFFECTボタンを押しながら決定でLIGHTを、VFEXボタンを押しながら決定で、対応曲のみANOTHER譜面を選択できる。

●**EXPERT**：基本的な部分は、前作とほぼ同じ。インターネットランキング対応の6コースに加え、プレイ回数から算出されたランキングコースが四つ、曜日ごとに曲目が変わるコースが一つ、店舗ごとに設定できるオリジナルコースが一つ用意されている。

●**段位認定**：段位ごとに用意された4曲、DPでは3曲をプレイ。クリアするとプレイに応じて達成率が算出される。今作では、段位によっては同程度の難度の曲からランダムで曲が選択される。

●**FREE**：1曲目の結果にかかわらず、必ず2曲プレイできるモード。2曲とも全曲の中から選べるので、クリアできない曲を集中的に練習する際や、初心者の初プレイ時にも役に立つ。

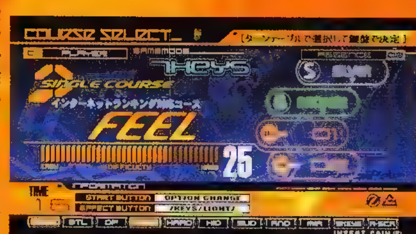
今作から始める人は、まず**LIGHT7**から始めるのがよい。**LIGHT7**で7つの鍵盤に慣れてきたら、いよいよ**7KEYS**でさらなるレベルアップを図ろう。







楽しいⅡDXライフの始まりだ。



EXPERTは、当然今作もIRの熱き戦いが予想される。今作から始める人も、練習してチャレンジしてみよう。

音事典 EXPERT補足：選択時、EFFECTボタンを押しながら選択することで全曲の難度が一つ下がるLIGHTを、VFEXボタンを押しながら選択することでそのコースとはまったく違う裏コースをそれぞれ選択可能。ただし、ランキング、オリジナル、曜日コースのいずれかでVFEXボタンを押しながら選択すると各曲の難度が一つずつ上がるANOTHERコースとなる。



洗練され完成された筐体デザインも魅力的。
ほかの筐体とは違う、見栄えのするステージだ。

王道の歩みを知る

『beatmaniaIIDX』(以下バージョンで表記)が稼動してから、はや3年と七カ月が経ち、2002年9月末から稼動する『8th』で、IIDXシリーズは10作目を迎える。今でこそ音楽シミュレーションゲームの王道と呼ばれるIIDXシリーズだが、当初は七鍵盤の難度の高さからか、beatmaniaシリーズの上級者たち以外には手の出しにくいものだった。しかし、『CLUB VERSION』や『substream』といったパワーアップキットが発売、そして楽曲のボリュームがアップした『2nd』が稼動。プレイヤー達が徐々に7鍵盤に慣れていく中、その人気はさらに高まっていった。

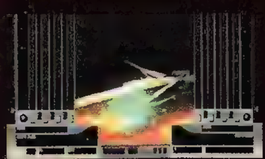
そこに、LIGHTモードやDPモードの充実を図り、高い完成度を誇る『3rd』が稼動。瞬く間に人気は爆発、揺ぎ無い人気を勝ち取り、それは『7th』まで変わることはなかった。

IIDXシリーズの人気の秘訣は、ゲーム全体において「カッコいい」進化を続けてきたことだ。『8th』ではどれほど「カッコいい」進化を遂げているのだろうか？ 君の目で確かめていただきたい。

beatmaniaIIDX Histry

beatmaniaIIDX

記念すべき初代IIDX。まだこのころはオプションの選択には複雑なコマンドを要した。5鍵盤のbeatmaniaシリーズではもの足りない上級プレイヤーがほとんどを占め、7鍵盤の難しさと、5鍵盤にはない新しさに惹かれていた。



beatmaniaIIDX 3rd style

ユーザビリティの向上、プレイ選択肢の増加でIIDX人気を不動のものへと導いた。オリジナルの曲も格段に増え、プレイヤーにとってやりごたえ十分の作品に仕上がっている。現在でも、「3rd」の曲が好きだというプレイヤーは多い。



beatmaniaIIDX 6th style

HARDオプションや曜日コースと、さらに遊びの選択肢を広げる進化を遂げた。発売する作品ごとにメインとなるジャンルがあり、最新のクラブシーンを再現していたという面も、プレイヤーの人気を集めた部分だろう。デザインもさらに洗練されている。



1999

2月	beatmaniaIIDX
7月	beatmaniaIIDX CLUB VERTION
7月	beatmaniaIIDX substream
9月	beatmaniaIIDX 2nd style

2000

2月	beatmaniaIIDX 3rd style
10月	beatmaniaIIDX 4th style

2001

3月	beatmaniaIIDX 5th style
10月	beatmaniaIIDX 6th style

2002

3月	beatmaniaIIDX 7th style
9月	beatmaniaIIDX 8th style

デザインの進化と変遷

beatmaniaのストイックでクールなイメージを継承したデザインから始まったIIDXだが、作品を重ねていくごとに、楽曲やムービー、果ては画面構成といったゲームの総合的なデザインが、より華のある絢爛なデザインへと変化し、進化を遂げている。「華」という要素こそ、まさに「IIDXらしさ」のではないだろうか？ 『8th』では、タイトルに埋まる「HITENSION」の文字が表わす通り、熱く燃えるモノをイメージしたカラーのオレンジが基調となり、楽曲プレイ画面では、シルバーを基調とした、無機質でよりメカニカルなカラーデザインとなっている。

また、GOLI氏が描く数々のキャラクターは、いまやIIDXにおいて欠かせない存在。『4th』で人気が爆発、IIDX人口の増加に一役以上買ったことは間違いない。『7th』ではキャラクターの「セリカ」が曲中ムービーで登場する曲のみを集めたコースも登場。果たして今作では、この魅力的なキャラクターたちがどういった形でゲームにフェードするのだろうか？ 楽しみだ。



IIDXの顔、GOLI氏のイラストもますます進化を遂げ、今作でも2名の魅力溢れる新キャラクターが登場している。

音事典
EXTRA STAGE出現方法：7KEYS、LIGHT7共通　●難度7をクリア　●難度6をフルゲージクリア　●難度5をフルコンボ　●難度4以下をパーフェクトクリア
DOUBLE補足：1クレジット投入時に選べるモードはFREE、段位認定のみで、2クレジット投入するとLIGHT14、14KEYS、EXPERTが選択可能に。

飛躍的バラエティアップの達成

『8th』収録曲の特徴として挙げられるのが、beatmaniaの世界観を作り上げた有名コンポーザーであるRAM、ASLETICS、PINC PONGといった面々が、楽曲を提供しているということだ。

前項で「華」こそⅡDXたる要素であると述べたが、ここにbeatmania独特の、クールで、ディープで、ストイックなサウンドが融合。楽曲のバラエティは必然的に飛躍し、爆発的な広がりを見せ、ⅡDXの持つ「華」をより一層演出している。

beatmaniaシリーズが持つ、あの埋められてしまうようなディープな雰囲気が好きなプレイヤーであれば、あのころの懐かしさがフラッシュバックし、思わず顔をほころばせてしまうかもしれない。当然、beatmaniaシリーズに触れたことがないプレイヤーも、ぜひ一度プレイしてみていただきたい。今までに味わったことのない楽曲との一体感が味わえるだろう。もちろん、TAKA、TaQ、NAOKIなど、ⅡDXのといった面々は健在。今作ではさらにハイクオリティな楽曲を我々プレイヤーに聞かせてくれるだろう。それでは期待の新曲のうち、2曲を簡単に紹介しよう。

●symbolic(写真上)

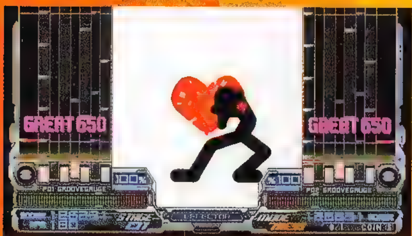
これぞ純TECHNO! といった渋さ。今までのTaQ氏の曲と比べて譜面の複雑さが少ないが、今回も高難度の曲として、中級者の壁になりそうだ。ムービーもかなり凝っているのでぜひご覧いただきたい。「DXY!」や「stoic」が好きなプレイヤーは、迷わずプレイするべし!

●LAB(写真下)

アップテンポなRAVEナンバー。思わずはしゃぎだしたくなるようなCHAINの雰囲気もうかがえる。譜面はかなり高難度のようだが、ぜひともプレイし、聞いてほしい一曲。



後半部はプレイヤーの大半が苦手とするいわゆる階段譜面が目白押し、気合でつなげてしまえ。



階段+四つ同時押しが常時登場のLAB、なかなかの難度を誇る。『8th』での上級プレイヤーの登竜門となりそうだ。

曲名	アーチスト名	難	曲名	アーチスト名	難
Stick Around	Megu with Scotty D.	3	Halfway of promise	Yu Takami feat. Shihori Nakane	7
airflow	Mr.T	4	I.C.F.5800	Reo Nagumo feat. Mayumi Shizawa	7
bit mania	AKIRA YAMAOKA	5	Monkey Dance	Y&Co.	7
Blown My Heart Away	good-cool feat. Jeff Coote	5	MUSIC TO YOUR HEAD	SLAKE	7
DANCER	DE VOL	5	PLEASE DON'T GO	ASLETICS	7
FLUTE MAN	SPARKER	5	Smoke	Aya	7
jelly kiss	Togo project feat.Sana	5	SPEED TRANCE MACH 3	SAWASAKI YOSHIHIRO	7
Luv 2 Feel Your Body	Shoichiro Hirata	5	STAR DREAM	PINK PONG	7
World Wide Love	MTO	5	thunder	Lion MUSASHI	7
ALIEN WORLD	PINK PONG	6	WAR GAME	ASLETICS	7
Foundation of our love	dj TAKA feat.ASAKO	6	蒼い衝動	NAOKI feat.YUKI	7
FUNKY BINGO PARADISE	SAWASAKI YOSHIHIRO	6	abstract	TaQ	7
LOVE IS ORANGE	Orange Lounge	6	Colors -Y&Co.Eurobeat Remix-	dj TAKA(remixed by 横田商会)	7
OUTER LIMITS	L.E.D.-G	6	dual control	Mr.T	7
Small clone	Yu Takami	6	Giudecca	D.J.SETUP	7
TRIBAL MASTER	NAPAKICK	6	LAB	RAM	7
V35	tiger YAMATO	6	memories	TAKA	7
夜のサングラス	School(good-cool feat. すわひでお)	6	murmur twins	yu_tokiwa.djw	7
Attitude	Y&Co.	7	rainbow flyer	dj TAKA	7
Blame	good-cool feat. Jeff Coote	7	Red Nikita	Osamu Kubota	7
Drivin'	NAOKI feat.Paula Terry	7	symbolic	TaQ	7

ハメコ。の独り言

はい、そんなワケでいよいよやってきました『8th』。正式稼動前にできたのはかなりウシンでしたけど、取材時間が短時間ということで全曲触れなかったのは残念だなぁ。

何とかお約束系は触ったんですが、その中でもTAKA氏の「memories」。コレいろんな意味でヤバイです。曲が速くてよく見れなかったんですが、特にムービーが熱いッ! とにかくプレイして拝んでやってください(笑)。個人的オススメはLion MUSASHIの「thunder」かな。たたきやすくて曲もまったりいい感じ。時間が無くてDP全然できてなかったんですが「symbolic」のノートが1200位だったような……。

そういえば、座談会で発言されていた「新しい趣向を凝らした、インターネットランキング」というのが気になりますね〜。そして「面白い演出」。予想もつかないんでとにかく稼動待ちって感じですか。この号が出ているころには、ⅡDXのあるゲーセンは大にぎわいかな? それでは皆さん、最強の七鍵盤をどうぞお楽しみください!!



やっぱり私はTaQ氏のTECHNOが良いかと。音も、たたきも。ほかの曲もまだまだ素晴らしい曲あるので、機会があったら紹介します。

音事典 『8th』は、今回紹介した新曲42曲+今までの作品からの集大成といわんばかりの収録曲全160曲以上。初期のころからのプレイヤーならやりたかったあの旧曲が帰ってきているかも。そして今作から始めるプレイヤーは、ⅡDXという作品を一曲一曲プレイし、楽しんでほしい。そうそう、新キャラクターが二人追加されてますが、二人だけなのかなぁ?

ギタドラe-AMUSEMENT始動！

GUITARFREAKS 8thMIX

©2002KONAMI

GUITARFREAKS 8thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ネックボタン＋ピッキングレバー
■発 売 日：2002年8月下旬(稼働中)
■使用基板：―

drummania 7thMIX

©2002KONAMI

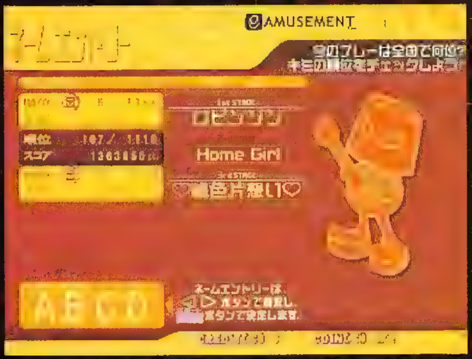
drummania 7thMIX
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発 売 日：2002年8月下旬(稼働中)
■使用基板：―

ついにギタドラでのe-AMUSEMENTサービスが始まった！　全国のギタドラフリークスの諸君、サービスの詳細をチェックして、これからのギタドラライフをさらに楽しくしよう。

サービスの詳細
携帯と連動！ 加速する楽しさ！

ついにギタドラでのe-AMUSEMENTサービスが開始された！　さてさて、君たちのゲーセンでの盛り上がりはどうかな？　実はゲーセンランキングで上位に入賞すると、『そのゲーセンにあるその筐体にだけ』何かが起こるかも⁉　隠された曲や、隠されたモードなどは出現するのだろうか？　興味は尽きないが、実際に何が起こるかは、君たちプレイヤーの力を合わせて、ランキング上位を勝ち取って確かめてみてほしい。

さらに、11月からはパワーアップキットによるコンバージョンで、新たにさまざまな携帯電話向けのサービスが開始されるのだ！　ギタドラの制作ディレクターやサウンドコンポーザーなどの制作者から、キミの携帯に直接メールがくる、などといったファンにはうれしいサービスが目白押し！　各サービスの詳細をチェックして、11月まで腕を磨いて楽しみにしよう！



プレイ後のネームエントリー画面で、君のプレイが全国で何位か知ることができる。君の腕前は全国に通用するか⁉

メールサービス
制作者から直接君にメールが！

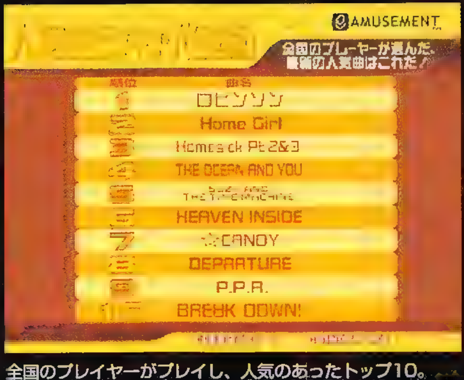
コナミIDに登録したメールアドレスに、ギタドライベント情報や、制作者、サウンドスタッフからのメールといった、さまざまな情報が配信されるサービス。多数存在するランキングでの、上位プレイヤーしか受け取ることができないというレアなメールも当然存在するようなので、レアメールが欲しいなら、気合でギタドラをやり込むしかない！



全国のギタドラゲーセン事情もこれで分かる。君の行き付けのゲーセンを日本一にのし上げろ！

マンスリーイベントサービス
レアグッズが貰えちゃう⁉

今後、不定期にではあるがイベントが実施される。全国ヒットチャートを予測する、『アタック1 to 10』などのクイズイベントを予定しているぞ。正解すれば抽選でレアグッズが当るチャンス！　腕前は関係無いのでみんなで参加しよう！



全国のプレイヤーがプレイし、人気のあったトップ10。この10曲を当てればレアグッズがもらえるかも⁉

スペシャルランキング
多機能ランキングサービス！

11月からは今までのランキングと併せて、さらにクリア率やPERFECT率、総プレイ時間、総プレイ回数など、実に多彩な切り口のランキングが実施されるのだ！　これにより、今までのランキングでは上位に届かなかったプレイヤーでも、これらスペシャルランキングのジャンルによっては、いきなり上位に躍り出ることができるかもしれない⁉

レベルアタック
経験値稼いで目指せレベル99！

ギタドラをプレイするごとに、EXP(経験値)がたまり、一定以上たまるごとにレベルがアップ。レベル1から最終的にはレベル99まで成長するのだ。難度が高い曲であればあるほど、1クリア当りの経験値は高いが、難度の低い曲であっても、クリアすればちゃんとレベルは上がっていく。キミの努力にきちんと応えてくれるので、頑張ってみよう！　当然レベルが高い人には特典が！

携帯電話サービス
コナミDXに入会すると……

さらに！

なんと、コナミネットDX会員になった場合、ポイントサービスやギタドラレベルアタックなどのさまざまなシチュエーションで、ギタドラの着メロや待ち受け画面など、ファンには嬉しい携帯向けアイテムが配信される！　ギタドラフリークスは会員登録するしかない！

音事典 11月から始まる追加サービス、いかがでしょうか？　まだまだ、完全な仕様が決定されてるわけではないらしいので、細部は変更になる可能性もあるが、どれも魅力的なサービスばかり！　特に、コナミネットDX会員のみがGETできるさまざまなグッズには興味が尽きね～ってな具合ですな。コナミネットDXの詳細が決まったら、早急に入会しちまいましょう！

「ⅡDXのチームは誰か一人が抜けても成り立たないね。」
「絶妙なバランスですから。」

――「8th」がマスターアップしたばかりということで、まずは今、皆さんが一番望んでいることを教えてください。

大田 製品がたくさんプレイされることを祈っています。後は、次のバージョンを早く（一同笑）。

篠山 今からそれはマズイんじゃないんですか（笑）。

大田 いや、僕の立場は「前へ、前へ」だから。

篠山 休みたいっていうのが素直な気持ちです。実際には休めませんが……。

TAKA 髪がだいぶ伸びたので、美容院にでも行きたいですね。

GYO いろいろなものを探しに、いろいろなところに飛び回ってみたいです。

ucchie 僕は自宅のスピーカーを新調して、いい音で鳴らしたいなあと、日々思っています。

GOLI データのバックアップを確実にします（一同爆笑）。今回ほど泣いたことは無いので。

HES 僕は溜めたゲームをクリアしたいです。

GOLI それはもちろんウチのゲーム？

HES ……当然です（笑）。

KANI ゆっくりと、休ませていただきたいと思っております。

～ビートレイジング ⅡDX～

BEAT RAIZING ⅡDX

"8th style" birth commemoration TALK SESSION

ついに登場した『beatmania ⅡDX 8th style』[illegible]いことだろう。10作目となる『8th』は、などは歩みを止めることなく、これほどまでに[illegible]開発終了直後、ⅡDX開発チームの方々にお集まりいただき、[illegible]

【the present persons】 大田：プロデューサー 篠山：ディレクター TAKA：サウンド ucchie：サウンド
HES：デザイン GYO：ムービー GOLI：キャラクターデザイン KANI：プログラム（敬称略）

大田 休んでください。

篠山 AMショーがあって、その後で出荷があって、ホームページの更新もあります。それを見届けた後で、ようやく一段落ってところですね。

――今回、新しいチャレンジをされている部分はありますか？

TAKA 何かあるかな、サウンドで。

ucchie 作っている時にいろいろ盛り込んでいるはずなんですけど、終わったら忘れちゃうんですよ（笑）。

TAKA それはあるよね。

ucchie 遊んでもらった時に「新しいなあ」と思ってもらえたらいいですね。

TAKA 最初は「スーパーハイテンションでいこう！」という方向性で始めたんですけど、出来上がったら意外とそうでもなかったなと（一同爆笑）。普通の「ハイテンション」ぐらいに落ち着きましたね（笑）。

新しいこととしては「全曲オリジナル」に挑戦して、一つ一つ楽曲を作っていきましたから大変でした。今回もいろんな方に助けてもらいましたね。

個人的に新しいことといえば、今回初めてⅡDXで「ロック」を作ったことですかね。技法的には昔やってたことなので、新しくも何ともないけど、ⅡDXで自分がこれをやる、という意味で。

――「memories」ですね。以前このページのインタビューで、「ロックをやりたい」とおっしゃってましたよね。

TAKA そうですね（笑）。あの時はまさか実現するとは思っていませんでしたけど。

GYO 実際、心打たれるものがあって（笑）、「作れるかな、作れないかな」という状況でしたが、TAKA本人の惜しみない協力もあって、ムービーも作ることができました。

ⅡDXには、楽器演奏をフィーチャーしたムービーが無かったので、新しい方向性としてぜひやってみたかったんです。80年代後期から90年代前期に流行していたビートロックの雰囲気を出せるように、TAKAのアドバイスも仰ぎながら力を入れてみました。

GOLI 歌まで歌うとは思いませんでしたよ。最初、誰だか分からなかった。

GYO （笑）。また何かの形でやりたいよね？

TAKA うーん……。

GOLI 嫌そうだ（笑）。

GYO ムービーでは、かつてないほど多くのゲストデザイナーに参加していただいて、オリジナル専用ムービーを作ってもらっています。バリエーションの面でも数の上でも、過去最高かなと思います。

僕自身は「ほかの方々とは違った方向性のものを作ろう」と意識していたんですが、結局キャラクターものばっかりになっちゃいました（笑）。お馴染みの定番キャラクターのものもあれば、新しい趣向を凝らしたものもありますので、そのあたりを楽しんでいただけたらなあと思います。

篠山 今回は特別に、家庭用のチームの人にムービー制作を手伝っていただいたこともあって、ボリュームが増えたよね。

GYO GOLIは？

GOLI 僕は、僕は次あたりで新しいことをやろうかなと思います。

GYO （笑）。

GOLI 自分の中でいろいろ構想中です。

HES システムはもう完成されているので、前回の「7th」とは違う色であったり、形であったり、見た目の演出とか、動く選曲画面とか、もっと面白いものを出せたらなあと思って取り組みました。

――今回はデザインにオレンジが印象的に使われていますね。特にバリエーションを意識されたんですか？

HES 無意識ですかね（笑）。

GOLI いやいや、ちゃんと説明しないと（笑）。

HES 今回のシステム画面などは、今までにあまり使われていない色で、派手な感じにしたいというのがありました。

GOLI フライヤーっぽくしてみたってことですよね。

HES あと、オレンジはハイテンションカラーってことですかね（笑）。

GOLI （笑）。基本的にみんなオレンジ

ⅡDX Hot Line
この座談会が行なわれたのは、「8th」がマスターアップしてわずか数日後のこと。その疲労を癒す間もなく、しかもまだまだ忙しい中を集まっていただいて大感激であった。なお、最高傑作との誉れ高い今作のポスターは、P48のプレゼントコーナーにもちょろっと掲載している。ちなみに使用している紙も豪華なので、早くゲーセンの大きなサイズで確認してみてくれ！

が好きなんですよね。

GYO ロゴを決める段階で、「今まで使われていないオレンジにしてみよう」ってことになったんですよ。そこからですね。

——ポスターが、これまた力作ですね。

GOLI 時間が無かったんですけどね。今回は「オラメタル」な雰囲気でいってみようと。

大田 （シリーズ全作のポスターが並ぶのを見て）これ、今までで一番カッコイイよね。絵として、ポスターとしての完成度が一番高い。

GYO うん、一番目を引きますよね。

GOLI シリーズをさかのぼるにつれて、恥ずかしいものがありますね（笑）。

——ポスターでは新キャラがフィーチャーされていますが、ほかに新たな試みは？

GOLI 今回は塗り方を変えてみました。時間効率がいいんですよ。新人のころに戻ったつもりでやってみました。でも、そんなに満足はしていないんですけど。

——それは、どういう点ですか？

GOLI 多分、満足しちゃったら終わりだと思うんですよ。満足しないで、次につなげられればいいなあと思っています。

篠山 プログラムではどうなの？

KANI 言えないですね（笑）。言えないところにこだわっています。

GOLI 一番最後の段階でツライのがKANIなんだよね。僕らが遅れるほど、プログラマーに負担が掛かっちゃう。

篠山 プログラマーは、見えにくい部分を作るんだから。それに気付くかどうかだね。

KANI 自分のところに集まってきたものを、いかによりよく外に出すかですから。

GYO 僕らの作業が軽減されるなどの貢献なので、表からは分からないでしょうが、作り手は随分助かっている点が多いですよ。今回もそのあたりで工夫してもらったので、作業が楽になりましたね。

篠山 ウチのチームは誰か一人欠けても成り立たないね。

GYO 絶妙なバランスですからね。

大田 チーム構成も変えられないでしょ。誰が抜けても「あ～、[illegible]」ってなるよ。



「今後音楽ゲームがいくら作られても、その中心に必ず存在しているものがⅡDXでしょうね。」

——BEMANIシリーズは、ゲームと音楽の関係に新たな提案を打ち出してきました。その中で今後、ⅡDXが担うべき役割は？

大田 ⅡDXの持っているゲーム性は、最初のbeatmaniaから引き継がれるものですからね。あれがずっと残っていて、そのデラックスバージョンなわけです。今後、音楽ゲームがいくら作られても、その中心に必ず存在しているものでしょうね。「ポップンミュージック」のように、また違った支持を受けている作品もありますけど、中心にあるのはこれでしょう。王様であるがゆえの辛さはあると思いますよ。今回も「もっと出し惜しみしたら？」って篠山ディレクターに話したんですけど、「いやダメです、全部出し切るんですよ！」って僕が説教されちゃいました（笑）。そりゃそうだなあと思います。

確かに、BEMANIが音楽とゲームの関係性を変えたってのはあるよね。TAKAとかサウンドスタッフがおらんかったら、もうできんもんね。音楽スタッフが居ないと成り立たないゲームなんて、今まで無かった。篠山ディレクターがどう考えているか、僕も聞きたいな（笑）。

篠山 遊んで楽しいものが基本ですが、そこにある音楽やデザインがカッコイイということも重要です。音楽が時代から外れるのもダメだし、最先端を追いかけ過ぎてプレイヤーから理解されないのも困る。微妙なバランスだと思います。ゲーム、音楽、デザインという三要素を、微妙なバランスを取り、出し惜しみせず正攻法でいくのがⅡDXだと思います。

——では最後にメッセージをお願いします。

KANI 中にいっぱい入っているカッコイイものを、いかにジャマせずに遊んでもらえるか、ということを意識しながら続けています。だから、僕の仕事が目立っちゃうと良くないので、見えることが無いんですよね（笑）。熱い気持ちで遊んでください。

[illegible] この場ではまだ言えないんですけど、ある面白い楽曲を盛り込んでみましたので、それを楽しみにして、いっぱい遊んでください。インターネットランキングも毎週何回やりますので、お楽しみに！

GOLI 僕はみんなの目に触れるような販促物などをメインにやっていました。ポップとかポスターとか、いいものが出来たと思うので、見てもらえたらうれしいです。

uochie 毎回、やれることは全部やっています。特に今回はボリュームもあります。とにかくたくさん遊んでほしいです。

GYO ムービーも、最もバリエーションに富んだバージョンになっていると思います。それを確認するためにも好みの曲だけでなく、さまざまな曲をプレイしてみてください。

[illegible] 兄弟機種である「beatmania」とつになることをコンセプトにしています。豪華作曲陣で、ボリューム満点でお届けしますので、期待していてください。

篠山 気が付くと限界に近いほどボリュームアップしてしまいました。やれるだけやったし、面白いバランスに仕上がっています。新しい楽曲がたくさんあるので、特定の曲だけでなく、全部味わってください。

大田 チームからは毎回限界ですって言われますけど、僕の立場から「頑張れよ」ってヒジでたたけば、限界が上がるんです（一同爆笑）。でも、それはやっぱりプレイヤーの皆さんのためにやっているんです。皆さんが「新しいものが欲しい」と思ってくれる気持ちで、チームの限界が拡大されます。その声をいろんな形で届けてください。AC事業部へのメールでも結構です。頑張ります！

11月13日
新宿コナミマーケティングにて

ⅡDX 毎回、開発が追い込みの時期になると、ディレクターの篠山氏が尋常でない量のお菓子を買い込んでくるそうだ（サンタさんの袋に近いほどの量らしい）。それがKANI氏の周辺に置かれており、そこがチームの皆さんにとって、情報交換やちょっとした息抜きの場でもあるとか。篠山氏がお菓子を買ってくると「もうそんな時期か」と思われる「開発末期の風物詩」らしい。

G.G.G.

Goli Graphic Gallery

DARUMA

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #16
name:DARUMA(ダルマ)
age:13
blood type:AB
born:HYOGO
favorite:HIPHOP、ROCK、開運達磨

『8th style』に登場。東京の超規律の厳しい全寮制進学校に入学。
普段はのんびりと寝てばっかりだが、ここぞという時には爆発的な集中力を出す。
学年で中の下の成績は、真面目にやれば大学入試レベル以上の問題まで即答できる、IQが200を超える天才児。人前では寝てばっかりなので影が薄い生徒。
昼と変わり、夜は遊び人で自分でも抑制できないほどのスケベっぷり。
セリカやエリカたちにちょっかいを出しては反撃をくらい、生傷が絶えることは無い。
ⅡDXをプレイしているときだけは、集中しているので割と静か。
ある日の夜、ゲームセンターで生徒会長のツガルを偶然見かける。
普段とは想像もつかないハデな姿で、ⅡDXをプレイしているのを目の当たりにし、飛び上がるほど驚く。
ダルマは学校では前髪をすべて下ろした目立たない生徒なので、達磨型ヘルメットやフードを深く被って変装すれば、知り合いにもまず気付かれることはない。
自分を高校生と偽り、一目惚れした(夜の)ツガルとⅡDXを通じて友人になる。
ツガルは門限有りの規律の厳しい同校の生徒だとは、夢にも思っていない。

TSUGARU

■プロフィール
ⅡDX IMAGE CHARACTER #17
name:TSUGARU(ツガル)
age:13
blood type:A
born:AOMORI
favorites:goodcool、osamu kubota、琴

『8th style』に登場。古くより歴史のある財閥の令嬢。
ナイアの亡くした妹に瓜二つの容姿を持つ、何事にも背伸びしたがる13歳。
ダルマと同じ東京の全寮制進学校に入学させられる。
中学は1年生ながら、生徒会長に就任。規則、規律にうるさく、普段の生活は全校生徒の模範となるべく必要以上に厳しい立場に置かれている。
両親からの期待も大きく、プレッシャーが重く伸し掛かる毎日。
その反動からか、張り詰めた気を開放するため、夜の街を徘徊するようになった。
深夜のクラブ、ゲームセンターなど、13歳という年齢では入れない場所に忍び込む。
昼は生徒会でクールに職務をこなし、夜の少しの間だけ素顔の少女に戻る。
ⅡDXを通じて知り合った、自分と違って自由に時を過ごすダルマに次第に惹かれていく。
ダルマがいい気になって、セリカ達にちょっかいを出すと力を入れて即ツッコミ。
自分には決して手を出してこないので、自分に魅力が無いのか不安になることもしばしば。
ⅡDXはダルマより上達が早い。方言をいちいち聞いて回るデュエルと変な髪形のジルチの二人は苦手。夜の口癖は「はんかくせ」。



#17 TSUGARU　　#16 DARUMA

THESE ARE OUR FAVORITES!!
フェイバリットナンバーズ 第1回集計結果発表

たくさんの投票を頂いた「フェイバリットナンバーズ」。みんなのベスト3を、順位ごとにポイント換算して集計してみた。キミの好きな曲は入っているかな？　今後は第二回分を集計するので、「8th」をプレイしつつ、これからも投票をよろしく！

1位	Colors (radio edit)
2位	A
3位	HAPPY WEDDING
4位	Mr.T (take me higher)
5位	Final Count Down ~MTO CRY BABY STYLE~
6位	Still in my Heart
7位	Presto
	Blueberry Stream
9位	.59
10位	era (step mix) ほか3曲

ダントツ1位の"Colors"を筆頭に、"Final Count Down" "Blueberry Stream" ".59"とdj TAKA氏の曲が4曲ランクイン。2位、3位は「7th」の楽曲が占める。"A"はロケテストやショー出展時から人気のあったので、順当な結果だろう。
3位"HAPPY WEDDING"は曲も去ることながら、ムービーに登場するセリカのウェディングドレス姿も支持を集めたようだ。

INFORMATION OF BEAT RAIZING ⅡDX

このコーナーでは、以下の内容を募集しているぞ。
●ⅡDXフェイバリットナンバーズ……2ndシリーズ突入！　シリーズ登場曲なら新旧不問だ。キミが好きな曲ベスト3の曲名と順位を明記して送ってほしい。
●ⅡDXイラスト……登場キャラクターたちのカラーイラストを大募集！　ⅡDXゆかりの人物が掲載作品をピックアップし、コメントしてくれるのだ。

【あて先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部
「ビート・レイジングⅡDX」係
Eメール：raizing@arcadiamagazine.com

Present
超最新「8th」ポスターに、座談会へ出席してくれた方々のサインを入れて、1名の方に。詳細はP202を見てくれ！



"GOLI" Comment

今回は「8th」をアップしてから、短期間で表紙、このページと連続で描いていたので、今は少しばかり萎れています。ていうか、遅筆な自分はいつでも崖っぷち。期限ギリギリ。そんな今日このごろ。
「8th style」はもうプレイしてくれたかな？　今回はスピーカーの上のポップも、ポスターもちょっと特殊な仕様。ⅡDXが稼働しているお店の目印にしていただけたらうれしいなあ。

ⅡDX　ランキング考察：10位には"era(step mix)"の別アレンジ"era(nostal mix)"も入っている。かなりの支持を集めたものの、二つのバージョンで票数が割れたため、現在の順位になってしまった。4位の"Mr.T(take me higher)"と9位の".59"は、旧曲の中でも初期に制作された曲だが、今でも根強い人気を持っている。第二回集計の結果が、今から楽しみだ。

ARCADIA BRAND NEW UPDATES NEWS CLIP

RELEASE

『ギルティギア イグゼクス』トレカ発売中！

描き下ろしを含む全90種類のボリューム！　読者プレゼントも!!

JAMMAショーと東京ゲームショーにおける大会予選も終わり、11月3日品川インターシティーホールの全国大会、そして冬のPS2版の発売へと、さらにヒートアップしているGGXXワールド。この秋、さらにヒートアップするアイテムが、弊社エンターブレインから発売されたぞ。

その名は「ギルティギア イグゼクス～ザ ミッドナイトカーニバル～アートワークス」。これまでのGGXXで石渡さんが描いたイラスト全収録に加え、特別に渾身の描き下ろしイラストも収録した、全90種類のトレーディングカードだ。

普段持ち歩き、ゲーセンノートに描くイラストの資料として使うもよし、全国大会の会場でトレーディングするもよし。1カ月後の「お祭り」に向けて、必須の携帯アイテムとも言えるだろう。

価格は、1パックが10枚入りで400円（税別）、15パック入りの1ボックスは6000円（税別）となっている。

このカードは、東京ゲームショーのエンターブレインブースで先行販売され、特典として、イベント限定スペシャルカードが発行された。そのスペシャルカードに関して、スペシャルなお知らせが！　右下に注目!!



下が、イベント限定スペシャルカードの絵柄だ。最近の石渡さんは、怪物を白く描くのがトレンドらしい。「白」という色をまがまがしく描けるところに、突出したセンスを感じる。

ネット通販
http://www.geestore.com/





PRESENT!
「15パック入り1ボックス＋イベント限定スペシャルカード」を、3名様に特別にプレゼントします！
詳しくは、202ページのプレゼントページで。

NEWS

『ソウルキャリバーIIコンクエストモード』キャンペーン続報！

ナムコ直営店の殿堂入り達成状況が都道府県別で確認可能に！

前号で紹介した、ナムコ直営店のソウルキャリバーIIキャンペーン「コンクエストモード記念　殿堂入りカードスペシャルプレゼント」。その殿堂入りへの条件「1000勝達成」「四つの紋章をそろえる」を紹介した攻略記事(85ページ〜)は、もう見てくれたかな？

さて、そのコンクエストモードで殿堂入りしたプレイヤー(Player of Legend)。その都道府県別の達成人数が、10月からナムコのワンダーページ上で確認できるようになった！　つまり、ナムコ直営店で配られる2500枚限定「殿堂入りスペシャルカード」の配布状況も、自分の県の配布数を確認できるということなのだ。

例えば自分の県で達成人数が少ない場合、、もし近所の直営店でカードが無くなっていても、他の近所の直営店に確認してやり込めば、ゲットできる可能性があるということになる。

これ以外にも、ナムコではキャリバーII殿堂入りプレイヤーに対して、「新企画」を準備中との噂も……。キャリバーIIプレイヤーは、近所のナムコ直営店から目が離せないぞ!!





キャリバーIIコンクエストモードHP
http://www.namco.co.jp/home/ar/event/soulcalibur2/

RELEASE

驚愕の携帯ゲーム「怒首領蜂プチ」発進！

ケイブの本格ゲームコンテンツ「ゲーセン横丁」が配信開始！

NTT DoCoMoの携帯504iシリーズで、名作シューティングを遊べる本格ゲームコンテンツ「ゲーセン横丁」の配信がスタートした！　配信スタート時からダウンロード可能なのは、『怒首領プチ(前編)』『ガンバード(前編)』『ストライカーズ1945(前編)』の3タイトル。このほかにピンボールなどでも遊べるぞ。また、名作ゲームは前後編に分かれ、前編の最終データを後編に引き継げる仕様になっている。

「携帯の画面で、そんなヘヴィなシューティングがまともに遊べるのか〜?」と思ってしまうかもしれないが、実際にプレイしてみると、なかなか侮れないプレイ感覚！　もちろん、携帯ゲームなりのチューニングを施されているが、シューティング好きならば、やり込み心を刺激されること請け合いだ！

ゲーセン横町の歩きかた

「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「504i専用」→「ゲーセン横丁」

スコアトライアルについて

9月下旬〜10月31日まで、『怒首領プチタイムアタック』を使用したスコアトライアルのイベントが行なわれる。スコア申請時には、各種アプリのダウンロードに使用する「コイン」を消費するので、本番での勝負強さが必要だ。詳細はサイトで確認してほしい。

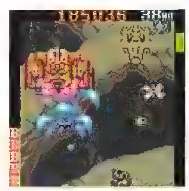
怒首領プチ

自機関係のシステムはもちろん、コンボやボムの重ね取りによるマキシマムボーナスといったフィーチャーもばっちり再現されており、稼ぎの熱さもアーケード版譲り！

ボスなどの弾幕もかな〜りしっかりしており、操作に慣れないうちは、2ボスの発狂状態(?)の弾幕ですらスリル満点なのだ！



1面中ボスですら、かなりいい感じに弾をばらまいてくる。操作に慣れれば、想像以上に本格的な弾避けが楽しめそう。



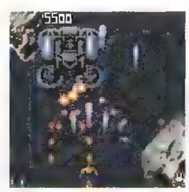
画面右上にはコンボ狙いのお供「GPメーター」が表示。もちろんヒット数も表示されるので、こりゃ燃える！

ガンバード

まさか、あの超高速で飛来する「彩京弾」は再現できないだろ?　とか思っていたらこれが大マチガイ！　画面サイズなどを考慮して実に巧妙に全体のバランスが取られており、道中の中型機やボスの撃ってくる弾は、「彩京弾」のイメージを再現することに成功している。マニアック過ぎっ！



ステージクリア時のデモや、三悪人との掛け合いも、もちろん入ってます。エンディングが気になるな〜。



こんな具合に撃ってくる中型機の弾幕は、「彩京弾くささ」がプンプンしてる！　この味を携帯で再現するとは！

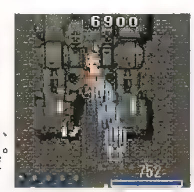
ストライカーズ1945

ストライカーズ1945は最初から最強状態で、パワーアップの要素が無い代わりに、多少オリジナル要素が強くなっている。

ボス戦は戦車や戦闘機などの1次形態から、2〜3次のロボット形態への変形までしっかり再現されており、「彩京弾」の恐怖はアーケード版と比べてもそん色ナシ!?



高速弾を撃たれる場面は、きっちり憶えてないと、まず避けられねえっす。敵の攻撃は必要以上に本格派。



形態変化が再現されているので、ボス戦がきついのなんのってもう。先へ進むには、やり込みが必要だぞ。

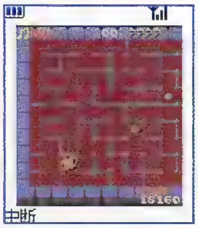
※画面は開発中のものです。

RELEASE

504iでミスタードリラー登場！

ナムコ携帯コンテンツ「アプリキャロット」情報





ダウンロード方法
①「i Menu」→「iアプリサーチ」→「ゲーム」→「ゲームで遊ぶ」→「ミニゲーム」→「アプリキャロットナムコ」
②「i Menu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「ゲーム2」→「バラエティ」→「アプリキャロットナムコ」

アーケードゲームからスタートし、今は家庭用に活動の場を拡げている『ミスタードリラー』が、504i専用のiアプリゲームとしてナムコから配信中だ。他にも、あの名作『ゼビウス』などが配信中で、『ドルアーガの塔』も近日配信予定！

今後も、「アプリキャロット」では、ナムコアーケードゲームの移植作が増えていく予定なので、ナムコファンは必見だ！

PRESENT!
ナムコさんのご厚意で、三種類の商品をプレゼントとしてゲット！　ドンちゃん、リッジ、タイム……興味のある人は202ページへGO！

RELEASE

『モンスターゲート』の新たなる冒険が始まる！

漫画『遊戯王』をはじめ、さまざまな題材をカードゲーム化してきたコナミ。今回は、あの大人気メダルRPG『モンスターゲート』のトレーディングカードゲーム『モンスターゲート 砦の守護者』を発売するぞ！

メダルRPG『モンスターゲート』の緊張感溢れる砦の奪い合いを、トレーディングカードゲームというジャンルで楽しむことができるのだ!!

『モンスターゲート 砦の守護者』
発売日：2002年9月12日
価　格：
【構築済みデッキ】本体1,200円＋税
【ブースターパック】本体250円＋税



アイテムも「モンスターゲート」シリーズから再現。当然カードゲーム版オリジナルアイテムの存在も……。

PRESENT!
『モンスターゲート 砦の守護者』のスターターデッキ&ブースターパックセットを3名さまにプレゼントします。202ページに旅立つのだ！

NEWS

ハッピーハロウィン2002開催！

10月はハロウィン一色！　注目イベントが目白押し！

10月1日～10月31日の間、東京ジョイポリスはハロウィンイベント「ハッピーハロウィン2002」を実施。

恒例のビンゴ大会「ハロウィンDEビンゴ」（13日、20日、20日）では豪華賞品が当たるチャンス。ディッピンドッツアイスクリームには、期間限定フレーバー「クリーミー・パンプキン」が登場。ハロウィンにちなんだ仮装でご来館のお客様は入場無料。人気キャラクター「ソニック」によるグリーティング。

そして極め付きは、謎の怪人「パンプーキン」の出現！　期間中の毎土日12:00～18:00、館内に現れる「パンプーキン」を見付け、合い言葉「トリック・オア・トリート！」を言うとお菓子のプレゼントが。神出鬼没で気まぐれな「パンプーキン」はいつどこに現れるかわからない。みんなで「パンプーキン」を探そう！ ※2002年10月22日（火）は休館日です。

PRESENT!
セガ様より、ジョイポリス入場チケットを5組10名様分いただいた！　詳細は、202ページのプレゼントコーナーへレッツゴー！

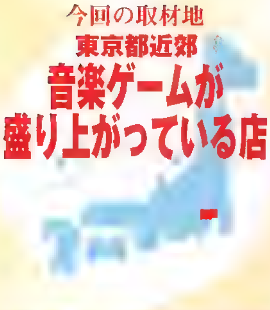
てあたりしだいゲームリスト

-9月17日時点-

●2002年9月発売予定のタイトル		
beatmania II DX 8th style	コナミ/コナミマーケティング	DJシミュレーション
アルティメット・エコロジー	カプコン/AMI	シューティング
●2002年10月発売予定のタイトル		
THE KING OF FIGHTERS 2002	イオリス/サンアミューズメント	2D対戦格闘
Virtua Striker 2002	アミューズメントヴィジョン/セガ	スポーツ
WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style	コナミ/コナミマーケティング	スポーツ
BATTLE GEAR3	タイトー	ドライブ
セガ四人打ち麻雀　MJ	SEGA-AM2/セガ	麻雀
DINOKING	タイトー	マスメダル
BINGO PARTY SPLASH	セガ	マスメダル
●2002年11月発売予定のタイトル		
クルクルフード（仮）	ナムコ	落ちモノパズル

●2002年11月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
ポチッとにゃ～（秋以降）	コンパイル/タイトー	落ちモノパズル
宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE	ナムコ	ミニゲーム
CAPCOM FIGHTING ALL STARS（今冬予定）	カプコン	対戦格闘
F-ZERO AC（仮 未定）	アミューズメントヴィジョン/セガ（監修：任天堂）	ドライブ
The House Of The Dead 3（未定）	ワウ エンターテイメント/セガ	ガンシューティング
魔斬―MAZAN―（未定）	ナムコ	剣術
アフレコ！（未定）	ナムコ	声優シミュレーション
Dragon Chronicle（未定）	ナムコ	カード
新・豪血寺一族（未定）	ノイズファクトリー	対戦格闘
BORDER DOWN（未定）	グレフ	シューティング
Damu Deva（未定）	アークシステムワークス	シューティング
Hi☆Paiパラダイス	セタ/アルゼ	学園ラブコメ麻雀
e麻雀.net（未定）	アルバ	四人打ちネット麻雀

今回の取材地
東京都近郊
音楽ゲームが盛り上がっている店

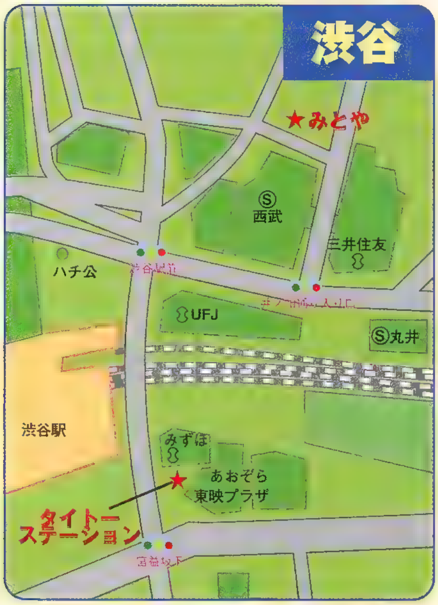


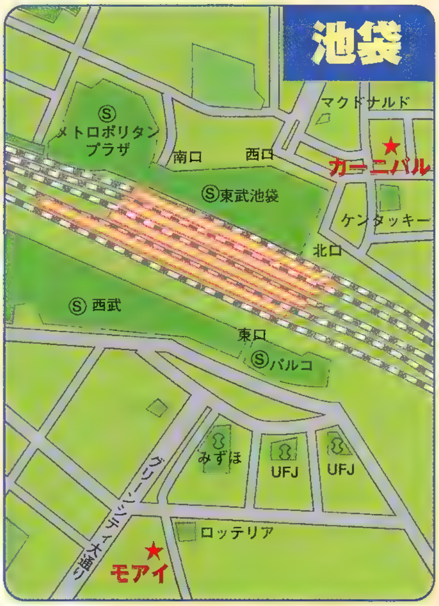
日本縦断

ゲームセンターマップ

今回は、東京近郊で音楽ゲームが充実しているお店を紹介。腕に覚えのある人はもちろん、あんまりうまくないけど音楽ゲームは大好き！　という人も、ぜひ一度遊びに行ってみよう。人気機種ランキングもバッチリ掲載しているぞ!!

※記事中のデータは、取材を行なった2002年8月下旬の内容によるものです。







バーチャの聖地から音楽ゲームの聖地へ！

ゲームSPOT21

●東京都新宿区西新宿1-15-4
☎03-3343-0010
●営業時間：10:00～24:00

西新宿で「バーチャの聖地」としても知られていたお店。現在は音楽ゲームにもかなり力を入れており、お店の目立つ場所に筐体がズラリと並んでいるぞ。

『ビートマニアⅡDX 7thstyle』や『ポップンミュージック8』を中心に大変盛り上がっています。イベントも随時開催していく予定ですので、皆さまぜひ遊びに来てください！

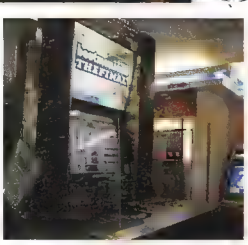




新宿という場所柄のためか、サラリーマンが背広姿でプレイする、なんてこともよくある。



「ビートマニアⅡDX 7thstyle」と「ポップンミュージック8」がこの店の2大人気マシン



これからは「格闘ゲーム」だけでなく、「音楽ゲームの聖地」としても君臨することができるか!?

音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 7thstyle
2	ポップンミュージック 8
3	ドラムマニア 7thMIX
4	ビートマニア ザ ファイナル
5	DDRMAX2

大音量プレイで目立ちまくり！

タイトーステーション渋谷店

●東京都渋谷区渋谷1-24-12
東映プラザビル B1&1F
☎03-5467-6565
●営業時間：10:00～24:00(金・土・祝日前日は、～25:00)

『ビートマニアⅡDX』シリーズは音量が大きいので、上手なプレイヤーには自然とギャラリーが集まってくるとか。腕自慢はぜひチャレンジしてみよう！

音楽ゲームはもちろんのこと、そのほかにも新作からレトロゲームまで、幅広いラインナップをそろえています。またフリープレイのサービスなども企画しているので、気軽に遊びに来てください。





注目度の高い場所に設置されている音楽ゲーム。腕に自信がある人にとっては、やりがいのあるお店といえるだろう。



ゆったりした店内に、最新機種がズラリと並んでいる様は圧巻！



「ギターフリークス 8thMIX」も絶賛稼働中だ!!
音楽ゲーム好きにはたまらない環境だ。

音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 8thstyle
2	太鼓の達人3
3	ドラムマニア 7thMIX
4	ポップンミュージック8
5	ギターフリークス 8thMIX

解　いまや、ゲームセンターにはなくてはならないジャンルに成長した「音楽ゲーム」。でも新作が出るたびに設置店を探すのは骨が折れるもの。意外とやりたいタイトルが近所にないことって多いんだよね。そんなワケで今回のゲセマプは「音楽ゲーム」が盛り上がっているゲーセンをピックアップ。君のゲーセンライフを応援するゲセマプ新メンバーがお届けだ！（おじゃ）

アイコン情報　格闘ゲームが盛んな店／音楽ゲームが盛んな店／シューターが集まる店／メダルゲームが多い店／全般的に料金設定が安い店／レトロゲームが充実している店／連射装置などのサービスのある店／アルカディアクーポン加盟店

豊富なイベントでお出迎え

池袋プレイランドカーニバル

●東京都豊島区池袋1-21-2 ヒューマックスパビリオン2F
☎03-3987-1511
●営業時間：10:00～24:50

9月よりさまざまなサービスイベントを毎日実施しているお客さん思いのお店。過去には『ポップンミュージック8』大会も開催しており、大いに盛り上がった。

スタッフより

10月は「メダル大サービス強化月間」として、いろんなサービスを実施する予定です。また中旬以降に『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』の大会もあります。音楽ゲーム関係のイベントも、いろいろと考えてます！





人気機種である『ビートマニアⅡDX』は2台設置されている。これなら待ち時間を気にせずに遊ぶことができるだろう。



写真の『キーボードマニア』をはじめ、さまざまな種類の音楽ゲームをプレイできる。いろいろな種類の音楽ゲームにチャレンジするのも、なかなか楽しいと思うぞ。



太鼓たたいて、ドラムたたいて、ギター弾いて……。すべてプレイすれば、いい運動になる!?

音楽ゲーム人気ランキング

1	ポップンミュージック8
2	ビートマニアⅡDX 7thstyle
3	ドラムマニア 7thMIX
4	ギターフリークス 8thMIX
5	ビートマニア ザ ファイナル

フロンティアワールド

●東京都新宿区西新宿1-11-9 第2富士ビル　B1～3F
☎03-3340-5645
●営業時間：07:00～翌07:00

地下1階から3階まであるフロアのうち、音楽ゲームは1階に集中。人気の『ビートマニアⅡDX』&『ポップンミュージック8』は2台ずつ設置されているので、思う存分やり込もう！

スタッフより

音楽ゲームはどれも最新のバージョンを入荷し、それ以外でも積極的に新機種を入れるように心掛けています。また、いつでもお客さまに最高の環境でプレイしてもらうために、メンテナンスには特に気を配っています。





最新音楽ゲームがズラリ。学生さんからお勤め帰りの人まで、幅広い層のお客さんが集まって来るぞ。

音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 7thstyle
2	ドラムマニア 7thMIX
3	ポップンミュージック8
4	ギターフリークス 8thMIX
5	ビートマニア ザ ファイナル

ゲームスポットモアイ

●東京都豊島区池袋1-12-15 B1&1F
☎03-3590-9151
●営業時間：10:00～24:00

サンシャイン通りから近く、1階にある音楽ゲームフロアにはいつも人が絶えない。ノートコーナーも設置されており、プレイヤー同士の情報交換も活発に行なわれている。

スタッフより

プレイヤーのレベルが高く『ドラムマニア』では全国1位のスコアに輝いたプレイヤーも来店します。また、地下フロアのシール機コーナーでは、10月中旬まで投稿イベントを開催。ぬいぐるみのプレゼントもあります。





新作でもプレイ料金は高くはない、音楽ゲームフロアにはいつも人があふれ、活気に満ちている。

音楽ゲーム人気ランキング

1	ポップンミュージック8
2	ドラムマニア 7thMIX
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle
4	ギターフリークス 8thMIX
5	ビートマニア ザ ファイナル

音楽ゲームの猛者が大集合

大久保アルファステーション

●東京都新宿区百人町2-17-2 B1～3F
☎03-5330-8595
●営業時間：10:00～25:00

格闘ゲーム熟練者が集まるお店として知られているが、音楽ゲームも負けじと充実。『太鼓の達人』で本誌ハイスコア全国1位を3カ月連続で獲得したプレイヤーも訪れる。

スタッフより

おかげさまで前回の「ポップンミュージック8 すごろく DE 8」では当店が全国1位と3位を獲得しました。常日ごろからお客さまに快適にプレイしてもらうべく、メンテナンスには常に気を配っております。

イベント

10/6
「頭文字D」大会
10/13
「ガンダムDX　GCN杯」
10/20
ランキングバトル開催
10/27
「ガンダムDX」大会





新大久保駅と大久保駅のどちらからも近く、賑わいを見せている。



音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 7thstyle
2	ドラムマニア 7thMIX
3	ポップンミュージック8
4	太鼓の達人3
5	ビートマニア ザ ファイナル

ゲームイン みとや渋谷店

●東京都渋谷区宇田川町24-2 1F～3F
☎03-3496-7044
●営業時間：10:00～24:00

新作をドンドン取り入れている音楽ゲームコーナーをはじめ、全体的に明るい雰囲気が漂うお店。シール機が多めに配置されているのは、渋谷センター街という立地条件ならでは。

スタッフより

3フロアからなる店内には、さまざまな種類のゲームが充実しています。もちろん音楽ゲームに関しても、今後とも新作をどんどん入荷していく予定ですので、ぜひ1度遊びに来ていただければと思います。





『ドラムマニア』と『ギターフリークス』のセッションプレイが可能。渋谷に来たら必ず行こう！

音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 7thstyle
2	ドラムマニア 7thMIX
3	ポップンミュージック8
4	ギターフリークス 8thMIX
5	――

●音楽ゲームやるときって、どうしても人の目が気になるんだよね。誰か自宅に送り付けてくれたら、やり込むと思うけどな。あ、今月から担当になりました。よろしく！（曽原）
●同じく今号からの担当になる「DOI-2」です。バーチャロンは得意でも音楽ゲームはかなり苦手、大学時代はゲーセンの店員を5年間やってました、今後ともよろしく。（DOI-2）

音楽ゲームの充実度は船橋随一！

ゲームフジ船橋

●千葉県船橋市本町4-40-1
☎047-425-6393
●営業時間：07:00～24:00

船橋近辺で、ゲームの取りそろえに定評のあるお店といえばここ。音楽ゲームは、ほかの大型筐体ゲームやメダルゲームなどと並んで1Fに多数設置。各種イベントも頻繁に行なわれている。



スタッフより

音楽ゲームの充実ぶりは、おそらく船橋駅近辺ではNo.1だと自負しています。プレイするお客さんも多く、盛り上がってくれています。もちろんそのほかのゲームも、豊富なラインナップがそろっていますので、ぜひ一度ご来店ください。

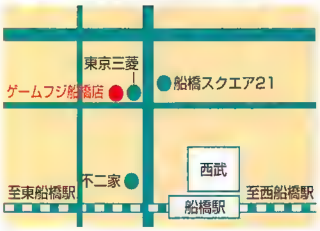
●毎月一回　「ガンダムDX」
「VO4th」大会
●毎週土　18:00～「GGXX」大会



2フロアの広めの店内に、数多くの音楽ゲームが設置されている。もちろんバージョンは最新のものがそろっているぞ。



2階はビデオゲームのコーナーになっており、『VF4EVO』や『VO4th』などの対戦が盛り上がりを見せている。



音楽ゲーム人気ランキング

1	ドラムマニア 7thMIX
2	ギターフリークス 8thMIX
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle
4	太鼓の達人3
5	ポップンミュージック8

遊びやすさが光るお店

AMUSEMENT SPOT M3

●東京都渋谷区代々木1-55-2
ミユキビル1F
☎03-3378-5123
●営業時間：10:00～24:00

代々木駅北口の目の前ということで、多くのお客さんが訪れる。音楽ゲームもかなりの盛り上がりを見せているようだ。常連さんとの交流も活発で、アットホームな雰囲気がマル。



スタッフより

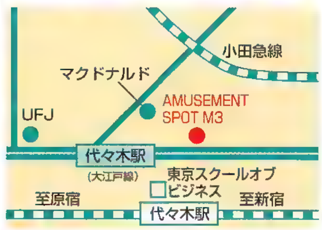
10月中旬に『ギターフリークス』絡みのイベントも予定していますので、ぜひ1度お越しください。また、メンテナンスに関するワガママにはできるだけ対応しますので、気軽に何でもおっしゃってください。



『ギターフリークス』の最新バージョンも当然入荷されている。君もイベントに向けて腕を磨くのだ！



カップルでプレイする姿もよく見られる『ポップンミュージック8』。テクを見せ付ければ、二人の仲も全ピカ!?



音楽ゲーム人気ランキング

1	ドラムマニア 7thMIX
2	DDRMAX2
3	ギターフリークス 8thMIX
4	ポップンミュージック8
5	ビートマニア ザ ファイナル

『ポップン』好きは津田沼へGO！

AMUSEMENT CLUB アルティメット

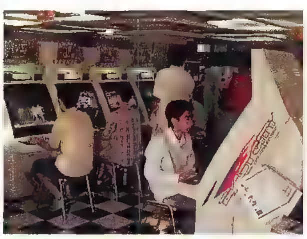
●千葉県習志野市谷津7-8-3
栄山ビル2F
☎047-478-1563
●営業時間：10:00～24:00

津田沼駅から歩いてすぐ。明るく清潔な雰囲気で、女性でも安心して入店できる。音楽ゲームには力を注いでいて、特に『ポップンミュージック8』は2台設置されているほどだ。



スタッフより

当店では半年に1回モニターを交換するなど、メンテナンスに関しては気を配っています。また不定期ですがイベントも行なっています。今後は音楽ゲームでもいろいろと企画する予定なので、楽しみにしていてください。



学生を中心に、多くの人でにぎわいを見せている店内。



人気の『ポップンミュージック8』。ポップも飾り付けられてとても華やか。



音楽ゲーム人気ランキング

1	ビートマニアⅡDX 7thstyle
2	ポップンミュージック8
3	ドラムマニア 7thMIX
4	テクニクビート
5	DDRMAX2

トッププレイヤーが集結

遊スポットKANDA

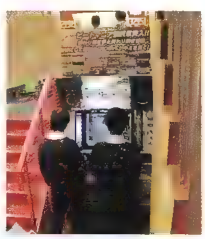
●東京都千代田区神田小川町
2-4-5　杉商ビル1・2F
☎03-3259-1118
●営業時間：10:00～24:00

音楽ゲーム熟練者が集まり、盛り上がりを見せているお店。詳細は未定だが、音楽ゲーム関連のイベントも行なっていく予定だ。場所柄、大学生のお客さんが多いとのこと。



スタッフより

店員の中にも音楽ゲーム上級者がいますので、気軽にコミュニケーションを取ってみてください。また音楽ゲーム以外でも『WCCF』など最新機種を続々入荷しています。イベントなども随時行なっていく予定です。



店内の照明も明るく、遊びやすい雰囲気が漂う。初めてでも気軽に楽しめるのではないだろうか。



どこからともなく『ドラムマニア』の周りにギャラリーが集まる。おそらく日ごろから見られる光景なのだろう。



音楽ゲーム人気ランキング

1	ドラムマニア 7thMIX
2	ギターフリークス 8thMIX
3	ビートマニア ザ ファイナル
4	ポップンミュージック8
5	DDRMAX2

募

日本全国のゲームセンター制覇するつもりで日々情報を集めている我らですが、読者のみんなからのお誘いも随時受け付けております。「うちらが通うゲーセンはすごいぜ！」、「アルカディアで取り上げてくれ」といったゲームセンターがあったら、ぜひ教えてください！　がんばって行きますので(笑)。メールは【location@arcadiamagazine.com】までよろしく！

ARCADIA DATABASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up! 1位 Virtua Fighter4 Evolution



今月は『Virtua Fighter 4 Evolution』が初登場第1位。前作と入れ替わる格好だが、堂々の第1位だ。目玉は、新キャラクター二人の追加と、VF.NETの機能の充実。従来の対戦ゲームの面白さはもとより、VF.NETやアイテムなどの話題性も人気に一躍買っているようだ。

メーカー AM2-SEGA／セガ
ポイント 196.9

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	初	Virtua Fighter4 Evolution＜AM2-SEGA／セガ＞	196.9
2	1	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIBAL＜アークシステムワークス／サミー＞	145.4
3	3	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX＜発売元：バンプレスト／開発・販売元：カプコン＞	107.4
4	2	SOUL CALIBURⅡ＜ナムコ＞	89.5
5	5	VIRTUA STRIKER 3＜アミューズメントヴィジョン／セガ＞	60.4
6	8	Power Smash 2＜ヒットメーカー／セガ＞	49.2
7	7	TETLiS T.A. PLUS＜アリカ／彩京＞	40.3
8	初	中国龍2001＜サクセス／タイトー＞	29.1
9	10	鉄拳4＜ナムコ＞	26.8
10	6	METAL SLUG 4＜開発元：メガエンタープライズ・ノイズファクトリー／販売元：サンアミューズメント＞	22.4

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

Pick Up! 3位 麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.



今回3位に初登場したのは、コナミの『麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.』。春先に発売された前作は店舗内のみ対戦可能だったが、今作はコナミのネットワークシステムe-AMUSEMENTを介することで、全国各地の店舗の強者たちと対戦できるのが最大の魅力。

メーカー コナミ／コナミマーケティング
ポイント 84.1

順位	前回	タイトル＜メーカー＞	ポイント
1	2	pop'n music 8＜コナミ／コナミマーケティング＞	101.8
2	4	太鼓の達人3＜ナムコ＞	95.1
3	初	麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.＜コナミ／コナミマーケティング＞	84.1
4	4	頭文字D Arcade Stage＜セガ・ロッソ／セガ＞	79.6
5	5	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"＜ヒットメーカー／セガ＞	75.2
6	6	DERBY OWNERS CLUBⅡ＜ヒットメーカー／セガ＞	75.2
7	3	drummania 6thMIX＜コナミ／コナミマーケティング＞	73.0
8	1	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002＜ヒットメーカー／セガ＞	70.8
9	再	スリルドライブ2＜コナミ／コナミマーケティング＞	50.9
10	再	TIME CRISIS Ⅱ＜ナムコ＞	37.6

※ランキング中のタイトルが赤字のものは初登場のゲームです。また「前回」欄の【初】はランキング初登場、【再】はランク外から再登場のタイトルを表します。

協力店舗一覧

アイアイ駅南店	茨城県水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平ビル内	☎03-3352-1637
アミュージアム麻生店	北海道札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166	スペースV1廿日市	広島県廿日市市本町4−23	☎0829-34-3311
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	セガワールド博多	福岡県福岡市博多区博多駅南6-7-33	☎092-481-1645
釧路スガイ・ゲームプルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670	トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ゲームファンタジア サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎03-3971-9601	ハイテクセガ柏	千葉県柏市柏1-1-11 丸井ビル地下1F	☎04-7163-9844
ゲームファンタジア バーディー店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎042-724-1477	ハイテクランドセガBREEZE	神奈川県横浜市西区南幸2-13-9	☎045-313-6435
ゲームファンタジア ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎03-3200-0884	ハイテクセガパドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ゲームファンタジア渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎03-3496-5856	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	茨城県ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
ゲームファンタジア八王子店	東京都八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル地下1F〜4F	☎0426-48-1288	ビートライブ	東京都町田市森野1-37-8 今村ビル地下1F	☎042-724-3678
ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677	プラボ京都南店	京都府向日市森本町佃15-7	☎075-924-6262
ゲームプラザ白山	熊本県熊本市九品寺5−15−7	☎096-362-2711	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル地下1F・地下2F	☎03-3943-6735

読者が選ぶオープニング・エンディングが好きなアーケードゲーム

今月の月替わりランキングはオープニング・エンディングが好きなアーケードゲームだ。特にオープニングはゲームの顔ともいえるので、重要な要素になる。その1位を獲得したのが『GUILTY GEAR XX』。前作『GGX』よりアニメーションを重視したオープニングの出来に、ファンも納得のようだ。続く4位まではすべて『THE KING OF FIGHTERS』シリーズ。同率5位にもランクインしているため、ベスト10中4作を占めたことになる。こうした格闘ゲームが多い中、唯一の音楽ゲームが5位の『beatmaniaⅡDX 7th style』だ。

逆にエンディングともなるとすべての人が見られるわけではない。それだけ難易度に左右されるモノであるが、これも『THE KING OF FIGHTERS』シリーズが3作もランクインしている。

近年少なくなった横スクロールアクションゲームは、特にエンディングにも重きが置かれている作品が多い。7位にランクインした『METAL SLUG 2』などはその好例だといえよう。

オープニング

順位	タイトル	ポイント
1	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIBAL	182.6
2	THE KING OF FIGHTERS 2001	167.4
3	THE KING OF FIGHTERS 2000	152.2
4	THE KING OF FIGHTERS'97	80.4
5	beatmaniaⅡDX7thstyle	71.7
5	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	71.7
5	THE KING OF FIGHTERS'98	71.7
5	侍魂 〜サムライスピリッツ〜	71.7
9	SOUL CALIBURⅡ	67.4
9	Virtua Fighter 4	67.4

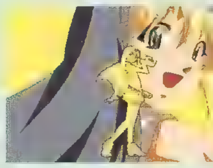
エンディング

順位	タイトル	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2001	154.9
2	GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIBAL	142.9
3	SOUL CALIBURⅡ	98.7
3	THE KING OF FIGHTERS 2000	98.7
5	THE KING OF FIGHTERS'97	89.8
6	beatmaniaⅡDX 7th style	76.5
7	STREET FIGHTER III 3rd STRIKE -Fight for the Future-	72.1
7	METAL SLUG 2	72.1
9	幕末浪漫 第二幕 月華の剣士 〜月に咲く華、散りゆく花〜	67.8
10	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	67.7

GUILTY GEAR XX

NAOMIのスペックを最大限に活かし、スピード感溢れるアニメーションを実現。これから始まる激闘を示唆するような緊張感に溢れている。







K.O.F. 2001

全チームに固有のエンディングが存在しユーザーの想像力を刺激する。特にネスツ編決着ということもあり、その後の展開が気になるのだろう。





ぷよぷよの否定といった発想の転換

アーケードゲームタイトルは1999年に発売した『ぷよぷよDA!』から数えて3年ぶりとなる。みなさんはコンパイルという会社名を聞いて、何を連想するだろうか？　の～みそコネコネ？　魔導物語？　ぷよぷよ？　アレスタ？　　今回は今年広島より埼玉へ本社を移転してきた、独特な味わいを持つ会社、コンパイルを訪ねた。

第二十二回

魂を籠める者

株式会社コンパイル

Devoting All Energy To GAME

の日記に一行、「ぷよの対戦が熱い！」と書かれていたのを発見して、ひょっとするとこれを突き詰めていけば……と、試行錯誤している中、「連鎖」と「おじゃまぷよ」に気付いたんです。この要素が入ったことで、「ぷよぷよ」の道が開けましたね。

……と、アーケード版が誕生するまでに、「ぷよ」は3回作り直しているんです。

ちなみに、『武者アレスタ』もあの形になるまで、3回作り直しています。

何度も試行錯誤して突き詰めていったからこそ、売れたんだと思います。

── なるほど。では、今あえてアーケードで新作を発売する意図は、どういったところにあるのでしょうか？

仁井谷　ゲームセンターでお客様が遊びたくなるようなノウハウは非常に重要だと思っているからですね。お客様が最初に100円を入れて遊ぶにはどうしたらいいか、そしてまたもう1回と100円を入れるような魅力がゲームに備わっている必要がある。要はアーケードが原点で、アーケードで売れないと、それはコンシューマでも通用しないと思ってます。

当時「ぷよ」で飯を食っている中、次も落ちゲーで当てたいと、ディスクステーションなどでいろいろ模索していましたが……アーケードの大ヒットからコンシューマの大ヒットといったつながりを持つ『ぷよぷよ』以上のものは残念ながら見えてこなかったんです。しかし、今度の『ポチッとにゃ～』は、「ぷよ」を超え、パズル業界に再び旋風を巻き起こすぞ、と確信しています。

── 新しいゲームに対する考え方が昔のように柔軟でなくなってきているプレイヤーに対し、仕切り直したい、といったことが見受けられますが……。

仁井谷　そこで今回は、『ぷよぷよ』の否定といった、発想の転換に至るわけです。また、「ぷよ」は上級者と初心者に大きな差があり過ぎるんです。ゲーム内でハンデを選択させる

── 先日発表のあった『ポチッとにゃ～』で、やっとアーケードに戻ってきたよ、といった感じですが、知らない人にも知ってる人にも、まずはコンパイルという会社の成り立ちなどを教えてもらえますか？

仁井谷　20年ほど前、まだパソコンがマイコンと呼ばれていたころに、この会社を設立しました。当時はファミコンが発売される直前ぐらいでしたね。ゲームの制作も暗中模索で、どういったものがお客さんに求められているのかが見えなかったので、何でも作ってみよう！と作っていました。その中で、カチっといったのが『ザナック』でした。また、そのころディスクステーションという、たぶん世界初のディスクマガジンも作り始めたんです。ここから生まれたのが、『魔導物語』であり、後の『ぷよぷよ』にもつながっています。

『ザナック』で、この路線が売れるなら、と作っていったのが『アレスタ』をはじめとするシリーズだったのですが……90年代になってから、シューティングはどこの層に売ればいいのか非常に分かりにくい市場になってしまったんです。そんな時期に、『テトリス』の大ヒットがあって、流れが「ぷよ」に変わっていったんだと思います。

── その『ぷよぷよ』ですが、あそこまでヒットすることを狙って作られたのでしょうか？

仁井谷　88年に『テトリス』がアーケードで大ヒットし、それがコンシューマの大ヒットにつながっているのを見ていましたので、ああいったヒット作を作ろうという意気込みはありました。

でも最初に企画が上がってきた「ぷよ」は、ある意味平凡なただの落ちモノパズルで、売れそうにないな、と思っていました。

今だから言えますが、試しにMSXで作ってみたけど、やはりイマイチでした。

その後、徳間書店さんとファミコンディスク版を作ったけど、まだ面白さが見えてこない。そんな折、電波新聞社さんの雑誌で、ライター



株式会社コンパイル
代表取締役

仁井谷 正充

にいたに・まさみつ
生年月日・1950年2月10日
出 身 地・広島県三原市（生誕地は不詳）
学　　歴・広島大学中退
職　　歴・職を転々。32歳で株式会社コンパイルを起業。現在に至る。
趣　　味・テレビを見ること（1日平均5時間）
　　　　本を読むこと（1週間に平均5冊購入）

新世代落ちゲー



http://www.compile.co.jp/

のもどうかなぁ？　といった「ぷよ」の悩みを解消したのが、『ポチッとにゃ～』の遊び方なんです。

でも、ロケテストを見て痛感したんですが、「ぷよ」の影響力が強過ぎて、どんなに新しいゲームでも、「ぷよ」と同じ遊び方、価値観でしか見てくれないし、見られちゃうんですよね。違う新しいゲームなのに、「ぷよ」の面白さを求められてしまう。

そこを突破するのが、今回の新作『ポチッとにゃ～』の最大の難関ですね。

あと、久々にロケーションを見て気付いたんですが、シューティングをやる人はパズルも遊ぶし、麻雀をやる人もパズルも遊ぶ、といったように被って遊ぶお客様が多いんです。今まで、パズルとシューティングを自分たちで作っていながら、多少違和感を感じていたんですが、実はターゲットは合っていた。そんな意外な発見もありました。

── なるほど。パズルの新作ということで、『ポチッとにゃ～』はすでに発表されてますが、この先のほかにアーケードタイトルの予定などはあるのでしょうか？

仁井谷　当然これからもアーケードタイトルは作っていきますよ。

パズルでも、この『ポチッとにゃ～』の「発火システム」を使って、別の遊びをいくつか考えていますし、シューティングのアーケードタイトルも、もうすぐ発表できると思いますので、お楽しみに～。

また、コンパイルファンの皆さんが期待しているタイトルなども作っていこうと思っています。しかも、ファンにとっては、意外なメーカーさんとの組み合わせになるはずです。

── では最後に、読者へ向けて一言お願いします。

仁井谷　コンパイルはアーケードゲームもコンシューマゲームも、チャレンジャー精神で作ってきました。

どこのタイトルとは言えませんが（苦笑）、最近のゲームはゲームになっていないものも多く、もっとゲームで遊びたいんだと思っている人がいると思います。

コンパイルはそういった、ゲームで遊びたい人が満足できるようなゲーム作りにこれからもチャレンジしていきたいし、やっていきますので、よろしくお願いします。

（敬称略／2002年8月27日／コンパイルにて）



全一スコアラーも絶賛の出来!

斑鳩
IKARUGA™

アーケードの盛り上がりが冷めやらぬ中、ついにドリームキャストへ移植された『斑鳩』。各方面から高い評価を受けた本作の魅力と完成度に迫ってみよう。

Text RED

斑鳩 -IKARUGA-
■ハード:ドリームキャスト
■メーカー:トレジャー/ESP
■発売日:9月5日(発売中)
■価格:6,800円
■ジャンル:シューティング
■対応オプション:アーケードスティック、VGAボックス、ぷるぷるぱっく

ドリームキャスト版『斑鳩』、ココがスゴい!

NAOMIからドリームキャストへの移植ということで、当然のごとく移植度は完璧!

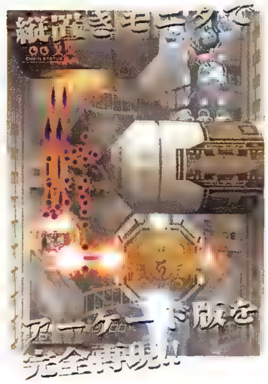
ゲーム本編以外のオマケ要素も充実。苦手なステージを徹底的に反復練習できるプラクティスモード、これまでに発表されたCGを一堂に集めたギャラリーモード、BGMとストーリーを同時に楽しめてしまうサウンドテストモードなどなど……。世界観に惚れた人から、チェーン命のマニアまで、すべての『斑鳩』ファンに完全対応した内容なのだ。





各オマケ要素は条件をクリアすることで選択可能に。プレイ時間でも出現可能になるので安心

サントラ発売の予定が無いだけに、サウンドテストモードの存在は大きい。CDの代わりに買う?



横画面モードは力の解放ゲージなどの表示位置がアーケード版と異なるが、縦画面モードならその辺りも完璧!

弾切れ必至!? プロトタイプモードに挑戦!!

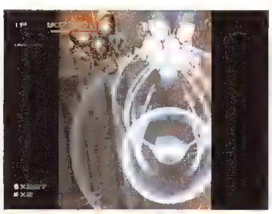
オマケ要素の中で特に注目したいのは、プロトタイプモードの存在。ステージ構成や敵機の出現パターン、攻撃方法などに変わりは無いものの、自機のショットに残弾数が設定されており、弾切れを起こすとショットの射程が極端に短くなってしまう。「力の解放」もゲージ制ではなく、この残弾数を消費して発射するシステムとなっている。

残弾数を増やすには敵弾を吸収するしかないため、アーケードモードよりも敵弾吸収の重要性がさらに高い。

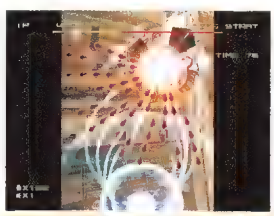
プレイしてみると、ショットを考え無しに撃てない分、全体的にアーケードモードより不自由な印象を受けるが、残弾数さえあれば「力の解放」を連射できるのがポイント。ステージ道中で耐久力の高い敵が早回しに絡む場面や、対ボス戦などでは、アーケードモードより稼げるパターンができる可能性も十分ありそうだ。



弾切れを起こすと、射程がこんなに短くなってしまう。ショットの無駄撃ちは厳禁



耐久力の高い敵機が早回しに絡む場面で、「力の解放」を多用する作戦もアリ?



残弾数が大量にあれば、「力の解放」を連射してボスを瞬殺することも可能だ

スーパープレイヤー's インプレッション

ドリームキャスト版の完成度について、『斑鳩』トップスコアラーのT³-WIZ氏、ユセミ氏に聞いてみたところ、「一部の場面で処理落ちスピードに若干違和感を感じるものの、それ以外の部分は完全移植。パターン作成&研究には全く問題ナシ!」と大絶賛!

プラクティスモードにより、特にステージ4の道中などは革命的にパターンが進歩しそうとのこと。



両氏とも、「ステージ2のデロップ前はプラクティスモードで練習しがいがある」と語っていたぞ

『斑鳩』ディレクター 井内氏に聞いてみました!!

──プロトタイプモードとはどのようなものなのでしょうか?

井内 元はアーケード版のプレゼン用にPC上で作ったものです。私はガチガチのシステムを作る傾向にあるのですが、プログラマーの中川の「もっとラフな感じでプレイできる方が」という要望もあり、いろいろと見直したものが現在の形です。今回は「こんな案もありました」という資料として入れてあります。

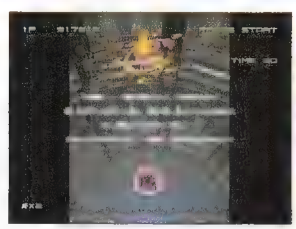
──プロトタイプにまつわるエピソードなどありましたら教えて下さい。

井内 『罪と罰』の制作途中だったので、休みを使って自宅で作業していたのですが、私はプログラムができませんので、嫁さんに相当無理をいって作ってもらったんです。自分はというと、シルバーガンのキャラを流用してさっさと作業を終わらせていたという(笑)。しかも、資金繰りで訪れた先では「フーン」という感じでさらっと流されてしまい、帰りの電車の中で嫁さんに何ていおうか途方に暮れていたのを覚えています。そう簡単にうまくはいかないものですね。

──続編を期待しているファンに一言お願いします。

井内 結論からいうと、RS3は期待しない方がいいでしょう。シリーズ本来の意味やコンセプトも、さまざまなフィルタを通されるうちに違うものへ変化し、一人歩きし始めてしまった感がありますし。シューティングの流れもここ1、2年で状況が変わっているので、現時点ではRS3の必要性が無いんです。そのうち新しいゲームが出るでしょうし、今は『斑鳩』で楽しんでいただければ。

──何と! 井内氏から衝撃のコメントが!! しかし、新作の制作はスタートしているとのこと。また新たなトレジャー作品を期待して待とう。



RSシリーズはゲーム性のみならず、世界観やメッセージ性にも多くのファンの注目が集まった

井内 洋 Hiroshi Iuchi

コナミ、トレジャー、タイムワーナーインタラクティブを経て、現在トレジャーに在籍。開発1部 部長を務める。代表作は「ガンスターヒーローズ」「レイディアント シルバーガン」など。本作ではディレクター、企画、背景グラフィック、音楽を担当。


本で知識を得る!! DVDで動きを覚える!!
バーチャファイター4 エボリューション
グリーンブック ~ロウ オブ ザ ジャンキーズ~
今度は緑だ!
ENTERBRAIN MOOK
ARCADIA EXTRA VOL.10
VIRTUA FIGHTER4 EVOLUTION
GREEN BOOK
—LAW OF THE JUNKIES—
2002/10/19
発売決定!!
予価:1,380+TAX 付録:DVDビデオ
『バーチャファイター4 エボリューション』ムック発売決定!!
ゲームセンターで絶賛稼働中の超ビッグタイトル『バーチャファイター4 エボリューション』を、アルカディアが堂々のムック化! 新キャラクター二人の写真付き技表や対戦攻略、実戦コンボ集、そして全技の反撃リストと、君の知識を大幅強化。さらに付録DVDビデオでは、聖地「ビートライブ」にて収録された、全国の強豪同士による最新テクニックを駆使した対戦を約200分収録! このムック&DVDでトッププレイヤーの動きを手に入れろ!!
ARCADIA
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA,2001,2002 ©2002 ENTERBRAIN,INC All Rights Reserved.
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先:電話(03)5351-8202 http://www.ascii-store.com/
ARCADIAMAGAZINE.com http://www.arcadiamagazine.com/
株式会社 エンタープレイン
enterbrain

「連鎖」じゃないよ「分岐」だよ！



ポチッとにゃ〜™



※ゲーム画面は開発中のものです。

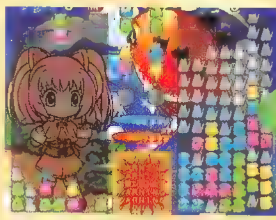
長くつないで分岐を作り、自分で発火させるというニュータイプの落ちゲー「ポチッとにゃ〜」、いよいよ登場！ このページをよく読んで、友達に差をつけよう!!

ポチッとにゃ〜
■メーカー：コンパイル／タイトー
■ジャンル：落ちモノパズル
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：今秋発売予定
■使用基板：NAOMI

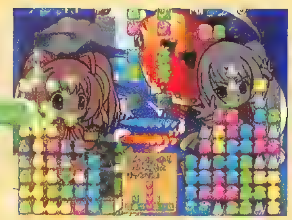
Text：閃屋

ゲームのポイントを押さえておこう

『ポチッとにゃ〜』は、自分でいつでも発火を起こせる落ちゲーだ。上から落ちてくる2個1組のブロック、くみにゃんを操作して、ある程度同じ色のにゃんをつないだら、落ちてくるみにゃんをはりにゃんに変身させて、同じ色に隣接させれば発火する。消したにゃんの数に応じて、対戦相手のフィールドにおじゃまを送り付けることができるのだが、ここで重要なのが「分岐」。同色のにゃんをつなげる際、途中にたくさんの分岐を設ければ、より大量のおじゃまを送りつけられるぞ！



相手フィールドにおじゃまを送り付けて、埋めてしまえばこっちの勝ち！



同色のにゃんを長〜くつないだら、自分の好きなときに発火させよう！



まずはれんしゅうモードでコツをつかもう

落ちゲー中級者以上にも、最初に必ずやってもらいたいのがれんしゅうモード。なぜ練習が必要かというと、このゲームの概念はこれまでの落ちゲーとはかなり変わっているから。ここでは本作のキモとなる分岐について、分かりやすくしっかり教えてくれる。ストーリーモードで訳も分からず敗退することの無いように。



まずにゃんの消し方と、分岐の多いつながり方が強いということを教えてくれる。



にゃんをつなぐ途中で、枝分かれを追加して消すことを教えてくれる。

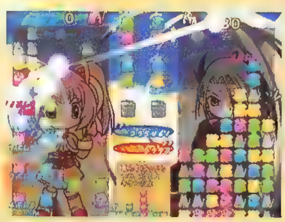


最後に実践編。左右をつないだり、分岐を追加するということを実践してみよう。

分岐のしくみ

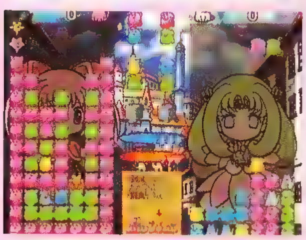
では、分岐とは具体的にどんな仕組みになっているのだろうか。分岐というとちょっと堅苦しいが、分岐とはつまり枝分かれのこと。まずは**図1**を見ながら読んでもらいたい。同じ色(例えば赤)をつなげたときに、枝分かれが4方向に伸びていると、4分岐となる。この枝分かれが多いほど、お得なのだ。

では次に、分岐を作るとどうしてお得なのか、具体的に説明しよう。**図2**を見てもらいたい。末端部分の赤い数字は、発火点から順番ににゃんを数えていったときの数。この末端部分の数を合計したポイントに応じて、相手におじゃまを送ることができるのだ。右側の分岐無しの場合は、末端の数字はたった6ポイントにしかならないが、分岐がたくさんある左側では、末端の合計は26ポイント。相手に降り注ぐおじゃまの数は、断然こちらの方が多くなるというわけだ。



分岐が多いと、大量のおじゃまが降り注ぐ！ 分岐はやっぱり多い方がいいね。

つまり…
「枝分かれ」をたくさん作る



最初のうちは難しく考える必要は無い。とにかく1色のにゃんを長くつなぎ、その途中に枝分かれをたくさん作ることがポイントだ。

にゃんを消すときには、分岐の数によって、相手に送るおじゃまの量にすごい差が出るということを覚えておこう。

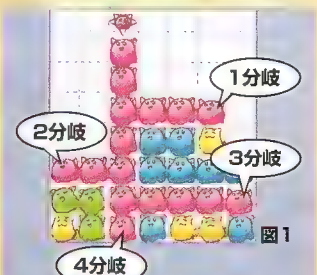


図1

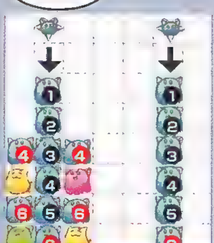


図2

分岐させることを意識した積み方とそうでない積み方で、具体的にどれくらいの差が出るかは左ページ上で比較している通り。これが分かっていると、友達と対戦をするときにも、歴然とした攻撃力の差となって現れる。二つで降ってくるくみにゃんは自由に置けるし、いつでも発火できるので、怖がらずに長くつないでみよう。ただし、中央には積まないようにね。

目指せ脱・ぷよ積み！

枝分かれを意識した場合





こちらも同じく、上図と同じ形ににゃんを置いた。発火させれば、分岐が3回起こる。



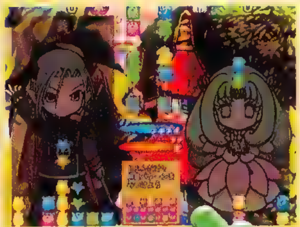
発火が始まると次々に分岐して、相手フィールドの上にはどんどん攻撃力がたまっていく。



相手に送ったおじゃまの数は、何と12個だった。こっちの方が威力が大きい！

連鎖を意識した場合





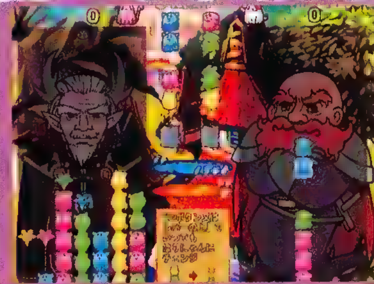
写真は、上図と同じ形を作ってある。発火させれば、連鎖で順々に3回に分けて消えるのだ。



連鎖していくにゃん。しかし本作では連鎖という概念がなく、分岐という表示が出る。



相手に送ったおじゃまの数は、全部で5個だった。やっぱり攻撃力があまり高くない。



Q ぷよみたいな連鎖を組んでも、あまり攻撃力になってないみたいです。ぷよ積みではダメなんですか？

A 『ポチッとにゃ〜』では、連鎖によって劇的に攻撃力が増えることは無いのだ。それよりも分岐を作ろう！

最初のうちは勘違いして、連鎖を一生懸命作りたくなるんだけど、実はそれは間違っているのだ。『ポチッとにゃ〜』では、連鎖させることによって攻撃力にボーナスが追加されたりすることは無い。

それでは、にゃんを連鎖させて消した場合の攻撃力は、どんな計算になっているのだろうか？　答えは簡単、1色ずつそれぞれに対して、発火地点から数えた末端部分の数が、合計ポイントとして算出されるだけ。つまり、仮に分岐無しのにゃんを連鎖させて消した場合、それぞれの色の末端部分のポイントが大きくなければ、合計した数も少ない。必然的に、へなちょこな攻撃力にしかならないということになる。これについて、実験を行なって比較してみた。3回連鎖させて6個のにゃんを消した場合と、3分岐で6個のにゃんを消した場合、どちらがどれほどの攻撃力になるのか見てみよう。

まとめ　連鎖によって攻撃力が強化されることは無い。連鎖のことはすっぱり忘れて、どんどん枝分かれを増やしていった方が、はるかに得するよ!!

積み方TIPS

「塔」を建ててみよう

中央を避けた場所で、1色を選んで高い塔を建てるのがお勧め。高い塔を建てておけば、おじゃまが降ってきても発火点が埋もれないから、上から発火させることができるのだ。また、なぜ中央に積むのを避けるかというと、フィールドの中央に積み上がると、ゲームオーバーになってしまうため。ここは常に空けておくことを意識するといい。

発火点が埋もれない

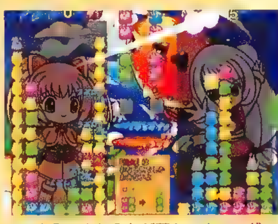


最初にどの色にするかは、次に出てくるくみにゃんの色を見て決めるといい。

万が一相手がおじゃまを送り付けてきたときでも、耐えしのぐことができるのだ。

ダンゴにならないように！

分岐をたくさん作ると得だということは、分かってもらえたと思う。しかし、せっせと分岐を作っていくうちに、枝と枝の間のにゃんをうっかり消して、枝同士がくっついてしまうことがある。これは、分岐を意識したプレイをする上で起こりがちなシチュエーションだ。枝同士が固まってしまうと、分岐の数が減って、当然ながらちょっと損してしまう。せっかく作った枝は、できる限り残したまま消すようにしたい。



このように上から色が落ちてきて、ダンゴになって分岐が減るのだ。



分岐を作ったのはいいが、分岐と分岐の間にある色を消すと……、

ニャー

これまでの落ち物とどこがどう違うか、これで分かってもらえたんじゃないかな。『ポチッとにゃ〜』に、大量連鎖の爽快感を求めるのは大間違い！　このゲームは、分岐こそがキモであり、大量分岐が爽快なのだ。友達が間違った積み方をしていたら、1、2回ボコしても、最後に教えてあげるくらいの懐の深さで、『ポチッとにゃ〜』を広めよう。

祝・稼働！
これを読めば初心者も安心だ!!

ついに稼働した『ウイイレ』。今月は「どんな選手がいいのか分からない」「なかなか点が取れない」といったお悩みを一挙解決！　ナショナル＆クラブの有力チーム紹介と、基礎戦術講座の二部構成でお届けしよう！

アーケードから始める『ウイニングイレブン』

WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style™

ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：スポーツ
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2002年9月中旬（稼働中）
■使用基板：—

Text：三軒茶屋ユナイテッド

ナショナルチーム

世界各国の代表チーム56カ国のうち、パラメーターの高い選手がそろったオススメチームと高パラメーター選手を紹介！　カップ戦モードや、マスターリーグモードでの選手獲得の参考にしてほしい。



ブラジル

攻撃陣は最強の布陣

魅惑の個人技で、見る者すべてを魅了する南米の雄。ドリブル突破やラストパスなど、攻撃面では世界最高峰のタレントを多数擁する。スキルとスピード豊かなFWドナウゴやロレルニージョ、最高のテクニックを誇るトップ下のチャンスメーカー・リレード、攻守にわたって中盤を支えるラメルスンなど、ワールドクラスの選手が顔をそろえる。



イタリア

FWとDFに注目！

“カテナチオ”（かんぬき）に例えられる鉄壁のディフェンスから、鋭いカウンターを仕掛けるサッカーの強豪国。ファブリッツォ・ガロやネッケンド、マドールといったDFのみならず、ビルソやディオ・ビーンなど、FW陣にも強力なメンバーが居並ぶ。「まずは守備ありき」というプレイヤーなら迷わずイタリアだ。中盤はややタレント不足。



ドイツ

勝利への強い意志とハイレベルな戦術、恵まれたフィジカルで、ヨーロッパ最高峰の実力を持つ名門国。特にGKのゴーリは、ゲーム中屈指の能力を誇る。MFの司令塔バロリック、ヘディングが強いFWクリゼムも大きな戦力となる。

アルゼンチン

攻撃的なサッカーを身上とするが、攻守のバランスではブラジル以上。DFではナジラやザネッチィ、MFはスタミナ豊富なナルネイダにテネオネ、司令塔ペーヨン。FWはハジスドゥータにガレスポなど、オススメ選手ばかりだ。

ポルトガル

今、最も「魅せるサッカー」を展開するチーム。MFに能力が高い選手が多く、チャンスを作り自ら得点も狙えるフォーレ、キック精度の高い司令塔レイ・ベルタ、切れ味鋭いドリブルを武器とするステファノコンセイサスなどが代表格だ。

イングランド

サッカー発祥の地・イングランドは、クロスボールからの攻撃を得意とする屈強なスタイル。右サイドから正確無比なクロスを供給するMFベトケー、相手DFを置き去りにする俊足のオコーナー辺りはぜひとも獲得したい選手だ。

ナイジェリア

想像を絶するほどの高い身体能力を誇る。ゲームメイクに長けたオストや強烈なミドルシュートが武器のオルマル、俊足でサイドを突破するバデンシダ、すべてを完備したFWヌルッダ・カリなど、タレントが非常に豊富である。

オランダ

個人技と組織が見事に融合した、非常に攻撃的なチーム。全体的にパラメーターの高い選手がそろっている。MFではドリブラーのオーバルメルスにゼンデノン、FWは決定力の高いクナンフェルツなど、とりわけ攻撃陣に屈指のメンバーがそろっている。

スペイン

世界中から多くの選手が集まるリーグを抱える強豪国。個人技・戦術とも、非常に高いレベルにある国だ。ここで注目したい選手は、中盤の低い位置から決定機を演出するグァレメイラ、テクニックに秀でたFWのラルカン。

ゲー事典 マスターリーグモードで、どのポジションの選手から強化するかは人それぞれ。好みが分かれるところだが、初心者なら結果に直結する攻撃陣から強化するのがオススメ。P65で解説している基本的な守備方法を実践できれば、そうそう失点しないはず　そこでチームの得点力、すなわちFWの選手能力がモノをいうのだ。DFを強化するのはその後でも十分イケるぞ。

補強したいタレントがきっと見付かる！ナショナル＆クラブチームのオススメチーム情報

チーム戦術に見合った補強を！

マスターリーグモードでは、とにかく優秀な選手を集めたくなるもの。しかし、獲得したい選手が君のチームで実力を発揮できるか、つまり「チーム戦術に合った選手か」という点をしっかり見極めてから、獲得に踏み切ってほしい。

例えば、キミが得点パターンとして「中盤の司令塔から前線へのスルーパス」を得意としているなら、パワフルな長身FWよりも、足の速いFWの方が、キミのチーム戦術にフィットしているはずだ。

とりわけ、戦力的に厳しい序盤では、選手獲得を慎重に行なって、効果的なチーム強化をするべく努めよう。



採用するチーム戦術によって、自ずと必要な選手のタイプは見えてくる。計画的な補強をして、貴重な戦力を有効活用しよう。

ピエモンテ

攻守にバランスの取れたチーム

白と黒の縦縞ユニフォームが特徴的なチーム。フランスのセンターFWトンダネとファンタジスタのディオ・ビーンが構える前線。チェコのネレトネやオランダのダーヴェルツ、サイドアタッカーのサンデルーが献身的に動く中盤。ユリラッティ、フォーレルという屈強のDFとイタリアのブッセネが支える守備陣と、スキの無い布陣だ。



ナヴァラ

超強力な攻撃陣！

前線にスペインのラルカンにモスレントス。中盤には世界最高の司令塔デポンに、ポルトガルの至宝フォーレが並び、見る者を魅了する美しい攻撃を披露する。DFからはブラジルの俊足左サイドバック、リカルド・ガリウスがサイドアタックを仕掛け、圧倒的な攻撃力でもって、相手選手を自陣に封じ込めることだろう。



クラブチーム

ナショナルチームだけでなく、40ものクラブチームが登場するのも「ウイイレ」の特徴だ。世界的なタレントを集めたオールスター的なチームも存在し、その実力はナショナルチームを凌ぐといえよう。

ここでは、そんなクラブチームの強豪と有力選手を紹介しよう。なお、ナショナルチームには登場しない好選手が所属していることも多いので、補強の際に大いに役立つことを覚えておいてほしい。

アラゴン

キック精度の高いベトケーや、得点力の高いMFスポツーズなど、イングランド代表を多く抱える。注目は左サイドを疾走する俊足ドリブラーのMFギルスン。右サイドのベトケーと共に、多くの得点チャンスを創出してくれるだろう。

アンハルト

GKゴーリ、DFリゴールにサベイル、FWヤルケーなど、こちらも攻守がまとまった好チームだ。オススメは高いパス精度を誇るMFエボントレク。中盤の下がり目の位置で好パスを配球する素晴らしい選手である。クラブチームでしか獲得できない逸材だ。

マルケ

青と黒の縦縞がユニフォーム。FWではドナウゴにビルソ、中盤でも前線でも活躍できるウルグアイのレトバンと、このチームもアタッカー陣が非常に強力だ。このままでも十分に強いが、もしベースチームとするなら、守備を強化しておきたい。

ロンドン

MFではフランスのビモイにボランチのビローロ。前線はスピードスターのアレンにスキルフルなフルハンプ、さらにウルルーダやヌルッダ・カリなど、分厚い選手層を誇っている。攻撃陣を獲得できれば、大きな戦力となるはずだ。

セルヴァ

ブラジルの選手を中心に構成される。DFにオリガンやジョンロー・ババデーノ、MFにルディーノなど、各ポジションに能力の高い選手を擁するバランスの取れたチームだ。特にFWのレマーニオとベルオットに注目したい。

ロンバルディア

赤と黒の縦縞ユニフォームが何とも恰好いい強豪チームだ。世界屈指のFWシェスミュンコに司令塔レイ・ベルタ、DFのマドールなど、攻守・各ポジションのバランスは良好。特にシェスミュンコの決定力はぜひともチームに加えたい。

カタルーニャ

クナンフェルツ、ザミレラ、オーバルメルスの3トップにリレードが絡んで織りなす攻撃は破壊力抜群。キミのチームの攻撃陣を強化したいのなら、このチームのアタッカーから獲得すれば、確実に得点力が増すだろう。

ゲー事典 ゲーム開始時、まずは「どんなチーム戦術を基盤とするか？」をよく考えた方がいい。「サイドを破ってハイクロス」「司令塔からのスルーパス」といったオススメ基本戦術のほか、「中盤で細かくパスをつないで、ワンツーで中央突破」「ロングボールをひたすら放り込んでパワープレイ」「スタミナを活かしたプレッシングサッカー」など、現実さながらに多くの戦術が考えられる。

アーケードから始める
ウイイレ
基礎戦術講座

「どうしても得点できない！」
そんな悩みはここで解決!!

OFFENSE ―オフェンス―



スルーパス

相手DFの間を通し、その背後を狙うスルーパス。これが中盤から前線へうまく通れば、FWがフリーのままシュートを打てるため、得点に結び付く可能性が高い。

スルーパスを出すタイミングは、中盤の選手が相手側エリアの半分付近まで攻め上がったくらいがちょうどいい。そういった状況では、FWがオフサイドラインまで上がっているハズだ。ここで画面下側のレーダーを参考にオープンスペースを探す。ちゃんと方向指定しないと、あらぬ方向にボールを蹴ってしまうので、レバーで方向を決めてスルーパスを出そう。基本的にはグラウンダーのスルーパスを使う。浮き球のスルーパスはその後のプレイが初級者には難しいため、ある程度ゲームに慣れてから使うとよい。

スルーパスをアシストとして有効に活用できるのは、スピードのあるFWとテクニックの高いMFが居るチーム。特に足の速いFWをうまく活かせて、相手DFの裏で[illegible]の、多少強引なスルーパスであれ通ってしまうことが多い。その後のシュートは[illegible]が目安。ゴールの枠から出さないことが重要だ。自分の使っている選手のシュートゲージ調節をしっかり身に着けておくこと。



[illegible]

スルーパスは、何も得点へのアシストとしてのみ使えるというワケではない。オープンスペースをしっかり把握して使えば、味方選手にアシストさせるチャンスを生み出すこともできる有効な行動となっている。

足が速いサイドアタッカーと長身でパワーのあるFWがいるチームの場合、後述のサイドからセンタリングを上げてダイレクトシュート、といった得点パターンを主に使うことになる。そこで、サイドの選手が俊足を活かして前線まで攻め上がり、センタリングを上げることになるが、サイドにボールを流すときにスルーパス（出したい方向へ斜め横にレバーを入れる）が非常に有効なのだ。

ただしサイドの選手が俊速なあまり、ゴール前に味方が居ないことも。中に切れ込んで直接ゴールを狙うなど臨機応変に対応したい。



センタリング

サイドから攻め上がり、相手DFを引き付けて、ゴール前付近にオープンスペースを作る。そこでセンタリングを上げ、FWがそれに合わせるという得点パターンは、サッカーの戦術の中で非常に有効であることは周知。もちろん「ウイイレ」においても、その戦術が通用する。

センタリングを上げること自体はそれほど難しくない。敵ペナルティエリアのサイドからCボタンを押すだけだ。慣れてきたら画面下段のレーダーを見て、ゴール前の選手配置によって、レバーで方向を変えられるようになるとなお良い。

浮き球へ合わせるには、ボールが来る少し前、早めにDボタンを押しておく感覚をつかんでおこう。ただし連打はダメ。Dボタンをタイミングよく1回だけ押そう。

俊足サイドアタッカーと、長身のFWが居るチームであれば、センタリングによるアシストを多用することを勧める。

ここで重要になってくるのが、サイドアタッカーへのボールの集め方。先述のスルーパスなどを駆使し、サイドから前線にボールを押し上げていこう。

[illegible]

首尾よくサイドの選手にボールが渡ったとしても、センタリングを上げるまで完全にフリーでいられるとは限らない。相手選手に追い付かれることもあるだろうし、最終ラインのDFを抜かなければならないことも考えられる。

足の速い選手ならAボタンのダッシュでドリブルしていけばいいが、時にはダッシュをやめて左右の動きで相手をかわしたり、味方とワンツーをしたりして、工夫する必要があるのだ。



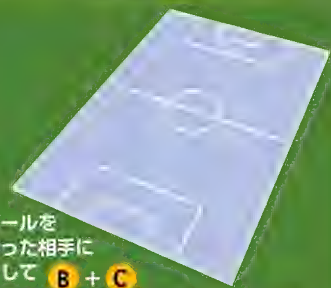


グー事典 ここで「サイドアタッカー」と表しているのは、「サイドからの攻撃を受け持つ選手」のこと。使用フォーメーションによって、サイドアタッカーのポジションは異なる。前線が左右に開いた3トップなら左右のFW、いわゆるウイングを指す。4-4-2ならサイドハーフやサイドバック、3-5-2のように中盤が5人ならウイングバックがサイド攻撃を受け持つことになる。

「何をすればいいか分からない！」というキミは、まずこれらのプレイを覚えよう！

「ウチのザル守備をどうにかしたい！」
そんな願いはここで成就!!

DEFENSE －ディフェンス－



スライディング

体を倒して相手のボールを狙うスライディングはかなり危険なプレイ。ファウルを取られやすく、レッドカ[illegible]退場もあり得る。

「ウイイレ」では防御時BCボタン同時押しにより、操作をしている選手が向いている方向にスライディン[illegible]けることができれば、まずボールを[illegible]。

使う状況としては、ペナルティエリ[illegible]ルを取られればPK。細心の注意を[illegible]。





プレス＆ダッシュ

防御の基本となるのがBボタンを[illegible]スピードを上げてボールを持つ相手に寄っていく、という組み合わせが最も基本的な防御手段となる。コマンド入力は単純にABボタンを同時に押し続ければよい。

プレスの際に気を付けることは、[illegible]はタックルのことを指す）してしま[illegible]しまうということ。特にペナルティ[illegible]。

[illegible]プレス（カーソルが付いていない味方がプレスをかける）を指示することができる。味方はゾーンごとに守備をしているため、自分の担当する[illegible]をやめてしまう。そのため「あと一歩で取れたのに！」ということも。[illegible]





キーパー

[illegible]イエリアまで攻め込まれてしまったら、チームの守護神、GKに頼るほか無い。幸い、「ウイイレ」ではGK[illegible]ボタンを押し続けてGKにボールを[illegible]

この操作は、GKをボールに向か[illegible]ばループシュートのえじきになってしまうし、かといって遅いとシュー[illegible]

[illegible]が正解とはいえないが、DFによるフォローを忘れないようにしたい。GKがセーブして弾いたところを押し込まれることも考えられる。

[illegible]ぼれ玉のフォローに努めよう。プレ[illegible]







クリア

自陣ペナルティエリア付近まで攻[illegible]相手にボールを奪い返されてそのま[illegible]りがちだ。というワケで、ボールを奪ったらとりあえずDボタンでクリア、セーフティファーストを心掛けるのも悪くない。

[illegible]守り切った後はしっかりと攻めにつ[illegible]った後、すぐに画面下段のレーダー[illegible]

また、得点でリードし、残り時間が少ない状況で攻め込まれた場合、ボールを奪ったら迷わずクリアして[illegible]

ゲー事典 GKがボールをキャッチした後は、スローとキックを選ぶことができる。キック（ロングパス）して一気に攻め込むのも有効ではあるものの、反面空中戦で競り負けるとまた相手のボールになってしまう。慣れるまではスロー（ショートパス）で近くの味方選手にパスを出し、そこから堅実なパス回しで攻め込んでいった方が安定度が高く、オススメだ。

新たなる可能性を模索せよ！

新キャラの二人を加えた計15人の闘いは、まだ始まったばかり。隠された高性能技や変更点を戦術に取り入れ、『EVO』ならではの攻めを組み立てよう。今回も、これまで同様に全15キャラを徹底攻略し、その最新戦術に迫っていくぞ。そのほか、システム面の細かい変更点、そして『EVO』になって一新されたVF.NET関連の記事にも要注目だ。

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER4 ™

インプレッション

一作目から高い人気を保ち続けている『VF』シリーズ。人気の秘密は、後から始めた人でもすんなりと入り込める簡単さと、やり込むたびに楽しさが増す奥深さを両立するシステムにある。『VF4』の最新バージョンとなる本作では、新キャラや新技の追加によってさらに闘いのバリエーションがアップしている。新作ともいえる本作の登場で、新規参入のチャンスがまた巡ってきたのだ。

バーチャファイター4 エボリューション
■メーカー：セガAM2／セガ
■ジャンル：3DCG格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：稼働中（8月初旬発売）
■使用基板：NAOMI2（GD-ROM）

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラが右を向いているときのものです。文中の技後の有利／不利や確定情報、反撃、威力などについては、すべて編集部調べによるものです。また、記事内においては「バーチャファイター4」を「VF4」、本作を「EVO」と略記しています。

全体的な変更点を掘り下げる

細部まで検証せよ！

システムの主軸こそ変わっていない『EVO』だが、細かいところはちょこちょこと変更が見られる。ここでは、紹介済みの変更点の詳細情報と、これまで紹介していなかった技単位の小さな変更に触れていくことにしよう。

Text：ちゃっきー

その① 特殊中段の硬化差変化

『EVO』には、立ちガード時としゃがみガード時で硬化差が変わる特殊中段がある。このことは、以前紹介した通りだ。左の表に、その具体的な変化をまとめておいたので、参考にしてみよう。

有名なダブルジョイントバットやスクリューフック、両止といった技のほか、猛虎硬爬山、背旋連掌、飛燕転身掌、ニープッシュ辺りも重要度が高い。飛燕転身掌の場合、しゃがみガード時には飛燕連掌（⇩⇦Ⓟ⇩Ⓟ）に割り込めなくなるので注意したい。

特殊中段の飛燕転身掌。しゃがみガードしてしまうと……



派生技の飛燕連掌に対して割り込むことができないので注意。

立ちガードとしゃがみガードで硬化差の変わる技

キャラ	技名（コマンド）	立ちガード	しゃがみガード
アキラ	猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）	投げ	五分
サラ	ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）	ミドルキック	不利(大)
ラウ	背旋連掌（Ⓟ⇨Ⓟ）	不利(大)	不利(小)
	飛燕転身掌（⇩⇦Ⓟ）	反撃確定	不利(大)
ウルフ	スクリューフック（⇦⇩⇨⇨Ⓟ）	上段投げ	不利(中)
ジェフリー	ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨Ⓟ）	上段投げ	不利(中)
	ニープッシュ（⇦Ⓚ）	上段投げ	不利(大)
シュン	何仙背打（⇨ⓅⓀ）ほか	反撃確定	不利(大)
アオイ	連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）	中量級Ⓟ	不利(大)
	両止（⇦⇩Ⓟ）	不利(大)	不利(小)

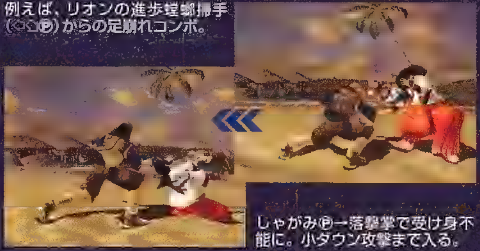
※上段投げ、中量級Ⓟ、ミドルキックは反撃技のレベルを表す

その② 空中たたき付けの受け身

『EVO』になって空中ヒット時のたたき付けは受け身可能になったが、一部不可能なケースがあることが発覚している。あお向け頭やうつ伏せ足のダウン時にたたき付けをくらった場合がそれ。いずれも背後判定となるダウンだ。

前号で紹介した、斧旋連脚（⇨Ⓚ＋Ⓖ）を組み込んだ弧延落（⇦Ⓟ＋Ⓖ）コンボや、リオンの落撃掌（⇩Ⓟ）を組み込んだ足崩れコンボがその一例。ほかのキャラでも、背後から浮かせ技をヒットさせたときなどに応用できる。

例えば、リオンの進歩蟷螂掃手（⇦⇩Ⓟ）からの足崩れコンボ。



しゃがみⓅ→落撃掌で受け身不能に。小ダウン攻撃まで入る。

もう気付いてる？ こんな変更点

①立ちⓅの硬化差変更

キャラ差が小さくなり、ガードさせたときわずかに有利、ヒット時大きく有利というキャラがほとんどになった。また、カウンターヒット時の状況が変わったことで、投げ不能時間にも変化あり。最速の上段投げが決まりやすくなった。

②しゃがみⓅのスカり

しゃがみⓅがスカったときのスキが、わずかに大きくなっているようだ。避けた際の下段投げ反撃などが入りやすくなっているぞ。

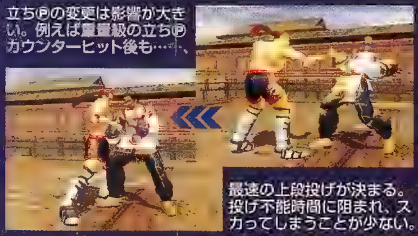
③ディレイ蹴り起きのスキ

アキラのものを除き、ディレイの起き上がり攻撃をガードしたときのスキが大きくなった。密着時なら、ヒジよりも遅い打撃技でも確定で決められる。

④背中崩れ後の尻もち

背中崩れ中に尻もち技がヒットしたときに、背中を向いたまま尻もちを付くことが少なくなった。タイミング次第では、以前と同じ現象が起こることも。

立ちⓅの変更は影響が大きい。例えば重量級の立ちⓅカウンターヒット後も……、



最速の上段投げが決まる。投げ不能時間に阻まれ、スカってしまうことが少ない。

EVO事典
ヒジ系の技にもちょっとした変化が：カゲ、ラウの持つヒジは、パッと見以前と変わっていないように見えるが、ガード時、ヒット時の間合いが少し離れる。このため、よろけを奪った後その場からの上段投げが届きにくいことを覚えておこう。その代わり、ガード時の距離も遠いので守備面は強化。しゃがみⓅなど、リーチの短い技をかわしやすくなっている。



腕を磨いてから……何て言っていられない！

『EVO（エボ）』から始めるバーチャ講座 VOLUME 2

VF.NET入会のススメ



「まだヘタクソなのにカード使うのもカッコ悪いし、VF.NET入会はそのうちでいいや」なんて思ってるキミ！　ハッキリいって、物おじしてるのは大損。今すぐ新たな世界に足を踏み入れよう！

今月の講師：善之字元帥

これは入会するしか！

およそ1年前、『VF4』が発売されたとき、こりゃあスゴいゲームが出たと思ったね。何たって、携帯とカード（キャラクターアクセスカード）を使って自分のリングネームを登録したり、キャラにアイテムを装備したりできるんだから。要は、これまで単に記号としての意味しか持たなかったキャラが、これをきっかけにプレイヤーの個性を表現する手段として動き始めたわけ。多くのプレイヤーが熱狂するのも当たり前だ。

こういったカードシステムを中核とするVF.NET環境は、『EVO』でも変わらない。むしろさまざまな面でパワーアップして、僕らを楽しませてくれる。もしもキミが「バーチャ始めたんだけど、VF.NETはどうしようかな？」何て考えてるんなら、迷わず入会すべき。下に、VF.NETの四つのセールスポイントを挙げておくので、これも読めば入会の決意が固まること間違い無し！



携帯、カード、カード入れ辺りは、お出かけ必須アイテム。カード入れは大会の参加賞でもらえること多し。

VF.NETココが楽しい① アイテムでキャラをカスタマイズできちゃう！

京都在住の女子大生 梅小路さんの場合

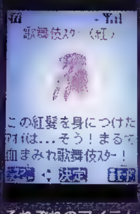


すっぴんのアオイさんはこんな感じ。見慣れた姿だけど、ちょっと淋しい気も。

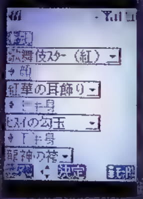


頭部に歌舞伎スター、上半身にヒスイの曲玉を装備。もはや完全に別人ですな。





それぞれのアイテムは装備できる場所が決まっている。これは頭部アイテムだ。



装備変更は携帯で行なう。ゲームに反映されるまで少々時間がかかる場合もあるぞ。

何といっても最大の楽しみがコレ。さまざまな方法で入手したアイテムで、マイキャラをコーディネートできる。アイテムは頭部（髪）、顔、上半身、下半身といった場所にそれぞれ装備できるので、そのバリエーションはほぼ無限大だ。クールなファッションで固めるもよし、ジョークの効いたアイテムでウケを狙うもよし。とにかく好きにやってくれい！

アイテムはこんな方法で入手できる!!

- ファイトマネーをためてショップで買う……（期待度：★★★★★）
- 争奪戦に勝って宝箱からゲット……（期待度：★★）
- クエストに成功する……（期待度：★）
- ミッションモードのレアなやつをクリアする……（期待度：★★）
- 幻球を七つ集める……（期待度：？？？？？）

VF.NETココが楽しい④ いつもイベントてんこ盛り!!

VF.NETの『EVO』版では、対戦時に相手と宝箱を奪い合う「争奪戦」、特定の条件を満たしつつCPUを倒すと宝箱がもらえる「ミッション」、VF.NETから指示される条件を満たすと報酬がもらえる「クエスト」といったイベントが頻繁に発生する。いずれも、アイテム獲得に関係したビッグチャンス。普段のプレイが楽しくなること間違い無し！



ミッションやや争奪戦で宝箱をゲット。……中身はファイトマネーのことが多い。



ミッションはCPU戦の最中にいきなり発生。1人用も遊ぶ価値アリです。

VF.NETココが楽しい③ おう盛な自己顕示欲を充足!!

VF.NETには、自分をバッチリアピールできる機能がふんだんに用意されている。リングネームの表示はもちろん、試合前に表示される自己PR、試合後に4種類のメッセージから好きなものを表示できるチャットメッセージなども大事な小道具なのだ。相手の顔が見えない対戦台だからこそ、こういった機能でコミュニケーションを図りたいよね。



試合後のメッセージは登録しておいた4種類のうち好きなものを選べる。



試合前には自己PRで軽くあいさつ。おっと、挑発的な内容はほどほどに。

VF.NETココが楽しい② 段位でモチベーションアップ!!

漠然と勝負を繰り返しても、いまひとつ盛り上がらない……。そんな人も、この段位システムがあればモチベーションを持続できるはず。つーか、盛り上がらないワケが無い！

段位は同段位のプレイヤーとの対戦成績によって昇格（降格）するから、常に真剣勝負。また、十段の上には、猛者や王者など、「称号」と呼ばれる階級も存在するぞ。



級のうちは昇格も楽だけど、初段からは昇格条件がどんどん厳しくなる。



段位認定戦は、プレイしている人はもちろん、ギャラリーまでヒートアップ！

9月13日現在、VF.NETができる環境はi-mode対応の携帯電話のみ。9月18日からJ-SKY対応の携帯電話に対応するらしい。さらに今後パソコンでも楽しめるようになるとのこと。ちなみに、『EVO』版のVF.NETでは、いったん携帯に登録したアクセスカードを別の携帯に登録し直せる。とりあえず友達の携帯を間借りさせてもらう……なんてのもアリ。

CPU戦にもお楽しみ要素満載!!

ミッションを遊び尽くせ

Text：栗田

技の練習をする必要の無いプレイヤーにとっては、あまりプレイする意味が無いことが多かったCPU戦だが、『EVO』では「ミッション」のおかげでずいぶん楽しめる!!



「ミッションって何スか？」ってな感じの人へ

ミッションとは、ネットがつながった状態でCPU戦をプレイしているときに、たまに出現する指令のようなもの。左ページに紹介してあるように、さまざまな種類のものが用意されている。「試合に勝て」という単純明快なものもあれば、「○回ガードされるな」といった普通のプレイではほとんど考えない要素を盛り込んだものもあるのだ。

条件を満たして無事ミッションをクリアすると、報酬としてファイトマネーかアイテムを獲得できる。ただしゲーム中はその中身が全く分からないので、すかさず携帯を取り出してVF.NETで確認するしかない。ほとんどの場合はファイトマネーだが、左ページで紹介している高難度のミッションをクリアしたときは、アイテムを獲得できる可能性が高いようだ。

ミッションの発生条件は今のところ完全ランダムのようだが、例外的に、デュラル面ではほぼ確実に発生することが判明している。特に条件があるという話は聞かないが、対戦時に発生する「争奪戦」には条件を満たすと発生するものもあるため、ミッションでももしかしたら……？

CPU戦における勝利の秘けつあれこれ

ミッションを数多くプレイするためには、CPU戦をできるだけ多くこなすしかない。特に、ほぼ確実にミッションが発生するデュラルステージは非常に重要なので、できれば毎回たどり着いておきたいところ。そのためには、当然ながらCPUに勝てないことには話が始まらない。そこで、今回は全キャラ共通の堅実なパターンを紹介しよう。CPUに苦しめられている人は、ぜひ参考にしてほしい。

●立ちⓅ、しゃがみⓅ、ⓅⓀなどからの投げ

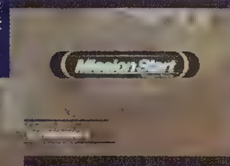
このゲームのCPUは、ヒット後に有利になる打撃技を当ててからの投げ技がほぼ確実に決まる。特にⓅⓀはダメージも高く、適当に出しても当たりやすい感がある。当たった後は投げにつなぎ、さらにダメージを与えよう。ただし、同じ投げを多用していると抜けられるので、投げ分けも必要。また、ⓅⓀはかわされて反撃をくらうこともあるため、接近した状態ではしゃがみⓅを使った方が確実。しゃがみⓅなら、次に紹介する戦術とも併用できる。

●しゃがみⓅを軸とした戦術

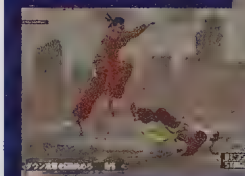
まずは、しゃがみⓅを相手に当たるように出す。出した後はヒット確認をし、ヒットしていたら投げを決め、ガードされていた場合は最速でもう一度しゃがみⓅを出す。避けでかわされたときは立ちガードでいったん様子を見るようにし、相手の避け攻撃が来たらガードして反撃、来ないようならすぐにしゃがみⓅを出す。それぞれのしゃがみⓅからは再度ヒット確認をし、相手を倒すまで同様の行動を繰り返せばOK。ローリスクなしゃがみⓅで相手の行動を制限し、確実にダメージを与えていく手堅いパターンだ。

●さらにしゃがみⓅに依存したパターン

先のパターンから、しゃがみⓅヒット後の投げを「遅らせてしゃがみⓅ」に替えたパターン。しゃがみⓅヒット時に最速で打撃を出すと避けられることが多いが、わざと遅らせることで避けを防ぎ、しかも次の行動をしゃがみⓅで止めるというものだ。ダメージは低いが、投げよりもヒット確認が簡単なので意外と便利。終盤の相手の方が反応が安定し、ハマリやすいようだ。



この表示が出たらミッションスタート。クリア条件の表示後、CPU戦が始まる。



試合中も画面下に条件が表示され、クリアしたかどうかを確認できるようになっている。



見事条件をクリア！　報酬に何を獲得したのかは、ＶＦ．ＮＥＴを見てのお楽しみだ!!



無念のミッション失敗。「うわっ、これアイテムだったんじゃないの!?」とか思う瞬間。

スペシャルミッション

難度の高い指令が多いようだが、それだけにアイテム獲得率が高いといわれている特別なミッション。

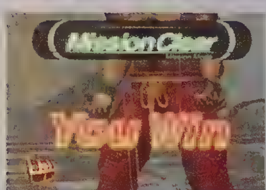
対戦で5連勝、10連勝など、5の倍数の連勝をしている状態でCPU戦を続けると、発生するミッションがすべてスペシャルミッションになるようだ。



ミッション表示もスペシャルな雰囲気！
アイテム獲得の予感が募りまくりだ!!

乱入直前に「ミッション」の表示が……

乱入する側に時間と心のゆとりがあればCPU戦を見守ってもいいが、基本的には対戦が優先。「入ってくんなよ！」などと怒るのは筋違いだ。対戦を待っている人がいれば迷惑にもなるので、最速で乱入すべし。



相手の報酬獲得を待つなら、宝箱が出現するまで乱入しなければOKだ。

最強の敵!?　デュラルを攻略せよ!!

デュラルステージではほぼ確実にミッションが出現するため、デュラル攻略は必須。そこで、現在デュラルに対して最もエクセレントが狙いやすいといわれるパターンを紹介しよう。それは、右で最後に紹介したパターンをさらに進化させ、一度もダウンさせることなくしゃがみⓅのみで勝つというもの。デュラルは反応がいいため行動パターンに安定感があり、しかも避け攻撃をあまり出さないためハマリやすいようだ。

また、K.O.する必要が無ければ、リングアウト勝ちが安定。普通に落としてもいいが、デュラルの連続技は突進力があるものが多いので、リングを背にした状態でうまく避ければ、勝手にリング外へ飛び出していく。



しゃがみⓅを当てた後、相手の硬化が切れたころに再びしゃがみⓅ。すると、デュラルは何らかの技を出そうとし、しゃがみⓅがカウンターヒットする。後はその繰り返しだ。

EVO事典

「打撃を○回決めろ」などの回数がからむミッションの場合、CPU戦の設定本数によって回数が変わる。今回の記事内では、CPU戦3本先取設定の場合の数値を表示している。また、記事中で紹介しているミッションクリア条件や攻略法は、編集部調べによるもの。

壁を6個以上壊せ

壁破壊技さえ知っていれば、比較的簡単にクリアできるミッションだ。フルセットまで闘えば、1ラウンドにつき1.2枚のペースで壁を破壊すればいいだけなので、下の表を参考にして地道に破壊活動を繰り返そう。ただし、終盤のCPUが相手のときは、かなりの苦戦を強いられることもあるので油断は禁物だ。



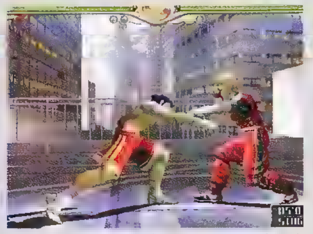
壁の破壊に夢中になって、うっかりリングアウトしてしまわないように注意しよう。

オススメ壁破壊技

キャラ名	コマンド
ブラッド	[illegible]Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)、[illegible]ⓅⓀ(空中コンボ)
ゴウ	Ⓚ(空中コンボ)、[illegible]Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)
アキラ	[illegible]Ⓟ、[illegible]Ⓟ+Ⓚ
ジャッキー	[illegible]Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)
サラ	ⓅⓅⓅⓀ、[illegible]Ⓚ
ラウ	立ち途中Ⓚ、[illegible]Ⓚ+Ⓖ
パイ	[illegible]ⓀⓀ、[illegible]Ⓟ+Ⓖ
ウルフ	[illegible]ⓅⓅ、[illegible]Ⓟ+Ⓖ
ジェフリー	[illegible]ⓀⓅ、[illegible]Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓖ
カゲ	[illegible]Ⓚ+Ⓖ、[illegible]Ⓚ
シュン	[illegible]Ⓟ、[illegible]ⓀⓀ
リオン	ⓀⓀ、[illegible]Ⓟ+Ⓖ
アオイ	[illegible]Ⓟ+Ⓚ(Ⓟ)、Ⓟ+Ⓖ
レイフェイ	[illegible]Ⓚ+Ⓖ、[illegible]Ⓟ+Ⓖ
ベネッサ	Ⓚ+Ⓖ(共通)、[illegible]ⓀⓅⓅ(オフェンシブ)

開始10秒以内に勝て

リングアウトが狙えるステージなら、かなり簡単にクリア可能。まずはリング際まで後退し、接近してきた相手を後方に投げるか、避けで回り込んで落とそう。壁に囲まれたステージでは、相手が倒れない技(ⓅⓀなど)の連発で何とかしよう。



パンチ技主体だと、パクサオやハンドホールド(対上中Ⓟ)を持つキャラが無理気味！

エクセレントで3回勝て

間違い無く最も難しいミッションがコレだ。いきなり弱気で申し訳無いが、右ページの攻略を読んで何とか頑張ってもらうしか無い……。特に、中盤の中途半端なCPU相手ではクリア困難。1～2面でこのミッションが出現することを祈ろう。



2本までなら取られてもいいので、エクセレントに失敗したラウンドは負けてしまおう。

6回ダウンするな

リングアウト可能なステージなら、さっさと場外に出るだけで簡単にクリアできるミッション。条件に余裕があるうちは頑張って闘い、危なくなったら脱出というずうずうしい戦法も非常に有効。できないステージでは……精一杯頑張ろう。



打撃技で浮かされても、受け身を取ればダウンしたことにならない。必ず覚えておこう。

18回ガードされるな

負けるだけでクリアできる素敵なミッション。デュラル戦以外では当然勝った方がお得なので、ガードされないように投げ技を中心に闘い、「これ以上ガードされるとミッション失敗」という状況に追い込まれた場合に負けを選ぶといいだろう。



打撃技を出さなければ、当然ガードされる可能性も無い。無抵抗バンザイ。

難度の高いミッションでアイテムを入手しよう!!

ちまたでアイテム出現率が高いとウワサされているミッションが左の3種類。詳細は定かではないが、どうやらキャラごとに取得アイテムも決まっているようだ。報酬が大きいだけに難度は高く、運よく出現してもクリアできないことも多い。その場合の失望感は計り知れないので、次の攻略を参考にして、ぜひともアイテムをゲットしよう。

ミッションクリアだけ狙うなら負けてもOKだ！

よく条件を見てもらえば分かるが、実は勝敗には全く関係無いミッションが非常に多い。中には「相手に9回避けられるな」というような、何もしなければクリア可能なミッションすらある始末。ほかにも、条件を満たしてから負けることによってクリアが簡単になるミッションもいくつかあるので、覚えておいて損は無いだろう。

ただし、この攻略を無駄にする可能性のある恐ろしいウワサもちらほら……。それは、同じ条件をクリアしたときに、闘いに勝利していた方がより良い報酬を得られるという仮説だ。まあ、全くのウワサなので、「余裕があれば勝っといた方がいいかも」ぐらいに思っておけばいい。

そのほかにもミッション多数！ちょっとだけ解説

このほかにもさまざまなミッションが用意されている。ささやかなワンポイント攻略とともに紹介していこう。

●攻撃を10回避けろ

むやみに避けようとしても失敗避けが暴発することが多い。相手に技をガードさせるなどして、不利な状態を作ってから避けを入力しよう。

●相手を9回ダウンさせろ

受け身を取られてしまうとダウンさせたことにならない。たたき付け効果のある技か、受け身の取れない投げ技を使ってダウンを奪おう。

●受け身を12回成功しろ

小ジャンプを繰り返して空中で打撃技をくらえば、簡単にダウン状態になって受け身が取れる。しかも、あまりダメージを受けないで済むというメリットまである。後ろジャンプが無難か？

●打撃24発以下で勝て

投げ技中心に闘えば余裕だ。同じ投げばかりでは投げ抜けされるので、すべての投げを駆使してダメージを奪おう。

●空中コンボを6回決めろ

回数が条件となるので、ダメージの低いお粗末なコンボが日の目を見るチャンス。

●先制攻撃を3回当てろ

発生が早くてリーチの長い技を最速で繰り出そう。立ちⓅもかなり当たりやすい。



相手をダウンさせるには、投げ技やたたき付けの効果を持つ技が確実性が高い。



「ダウン攻撃を9回決めろ」のミッションでも、投げ技やたたき付け技が非常に役立つ。



先制攻撃には、シンプルに立ちⓅが有効。後は相手の機嫌次第だ。



勝っても負けてもゲームオーバーとなるデュラル戦で、最高の威力を発揮！

ほかにもこんなミッションが：●相手より多く打撃を当てろ→しゃがみⓅを打ちまくろう。●相手より多くガードしろ→負けてもいいなら、ガードをしているだけでクリア可能。●相手を45秒以内で倒せ→毎ラウンド残タイムが減るため、やり直しがきかない。中身はアイテムとのウワサも。●4連コンボを決めろ→普通は簡単だが、デュラル面での難度は激しく高い。

ブラッド・バーンズ

Brad Burns



Text：栗田

今回は、ボディニークラッシュからの攻防に注目。使用頻度が高いだけに、非常に重要なポイントとなる。有効な選択肢を使いこなして効率よくダメージを与えよう!!

ボディニークラッシュ(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)からの起き攻めを強化しよう

技自体のダメージは50(ジャスト受け身で40に軽減)と平凡なボディニークラッシュだが、投げた後の起き攻めが強力。この技をくらった相手はうつ伏せ頭状態でダウンするので、その後の相手の行動によって、以下のような選択肢が有効となる。

①横転受け身を取った場合

しゃがんで背中を向けた状態で無防備になる瞬間があるため、タイミングよく中段or下段技を出すことで、確実に背中にヒットさせられる。

②その場受け身を取った場合

相手が起き上がったところに完全に打撃技を重ねると、立ちガード以外のほぼすべての選択肢に対して出した打撃がヒット。このときは、必ずしゃがみ状態の相手にノーマルヒットすることになる。

③受け身を取らなかった場合

ダウン状態の相手に対し、低い位置に攻撃判定を持つ打撃技で追い打ち可能。この場合、パップソークカウ(⇦⇨Ⓚ+Ⓖ)や、ライジングアッパー(⬇⇘Ⓟ)が決まる。

●実戦での効果的な選択肢

ボディニークラッシュで投げた後の状況を理解してもらったところで、いよいよ実際に有効な選択肢を紹介しよう。左の表に、ブラッドのオススメ選択肢と、投げられた相手の主な行動との関係を示したので、参考にしてほしい。

ボディニークラッシュを当てた後の、相手の行動とブラッド側の選択肢の関係

相手側の選択肢	ブラッド側の選択肢				
	①パップソークカウ	②ハンティングミドルキック	③ボディフック	④ステップチェンジニー※	⑤ダッキング→投げ
その場受け身→避け	◎	○	◎	◎	◎
その場受け身→暴れ	◎	○	◎	◎	×
その場受け身→Ⓖ	×	○	△	△	◎
横転受け身	◎	○	△	×	△
受け身無し	◎	△	△	△	△

◎：狙い通りの技がヒットする ○：有利な状態を継続できる △：ほぼ仕切り直しの状態 ×：相手の反撃を受けてしまう ※：対象キャラはアオイ、パイ、シュン以外

①ダッシュからのパップソークカウ

相手の行動のほぼすべてに対して効果がある優秀な選択肢。特に、受け身を取らなかった相手にヒットし、再び起き攻めを繰り返せるのは大きな魅力だ。最初の起き攻めとはやや状況が異なり、ダウン中の相手に打撃技を当てることはできないが、最速でパップソークカウを出せば、受け身を取った相手にちょうど重なるという利点がある。

ただし、これだけのメリットがある選択肢にも、一つだけ難点がある。それは、パップソークカウを完全に重ねるには、自力でタイミングを合わせる必要があるということ。完全に重ねないと効果を発揮しないので、何度も繰り返してタイミングを極めよう。

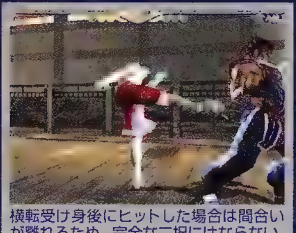


受け身を取らない相手には、追い打ち+大ダウン攻撃で全体力の半分をゲット!!

②ハンティングミドルキック(スリッピングライト中Ⓚ)

最速で出すことで、その場受け身後の相手にちょうど重ねられる。打撃技が完全に重なっていれば当て身をされる心配が無いため、悪くてもガードさせて有利な状態を保てるのだ。ヒットすればさらに有利となり、派生技のキャッチ投げと打撃技の二択攻撃が可能。しかも、横転受け身を取った相手にもちょうど重なることが多く、相手の行動に対して幅広く対応できる。

なお、このときのキャッチ投げは、その場受け身後にヒットしたときは肘を、横転受け身後に背中からヒットしたときは中量級までの立ちⓅをキャッチすることができる。



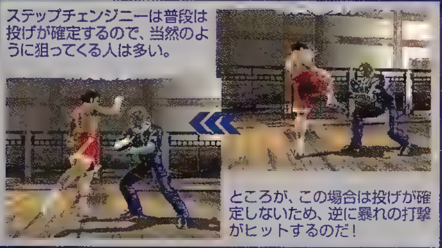
横転受け身後にヒットした場合は間合いが離れるため、完全な二択にはならない。

③クロスアッパー(ダッキング中ⓅⓅ)

直接大ダメージを与えられる手段として重宝するのがこれ。ヒットする場合は必ずしゃがみ状態なので、1発目でよろけたところにクロスアッパーが確定し、空中コンボまで決められるのだ。もし1発目がガードされても、ディレイを活かした2発目と投げで二択攻撃を迫れる。なお、この技も最速で出せばその場受け身後の相手に重ねられる。

④ステップチェンジニー(⇨Ⓚ)

最速で出すことで、パイ、シュン、アオイ以外のキャラのその場受け身にちょうど重ねることができる。しかも、この状況で出したステップチェンジニーは攻撃判定の持続部分が重なるため、ガード時のスキが小さくなり、投げが確定しなくなるメリットもあるのだ。ただし、このときに横転受け身を取られてしまうと相手の方が先に動けるようになり、しゃがみⓅなどを確定でくらってしまうことには注意。なお、ヒット時は相手が浮くので、空中コンボにつないで大ダメージを与えよう。



ステップチェンジニーは普段は投げが確定するので、当然のように狙ってくる人は多い。

ところが、この場合は投げが確定しないため、逆に暴れの打撃がヒットするのだ!

⑤ダッキングから投げ

その場受け身からのガードという、相手側の安定選択肢を崩すために必要。対応のうまい相手にはガード投げ抜けをされる可能性もあるので、投げ分けも必要になる。また、相手が受け身を取っていなかった場合は、すかさず小ダウン攻撃を決めておこう。

しゃがみⓅノーマルヒットからはライジングアッパーが強力!

ブラッドは強力な浮かせ技を多数持っているが、やや発生が遅い技が多く、しゃがみⓅがノーマルヒットした後では、ほとんど相手のしゃがみⓅにつぶされてしまう。手堅くエルボーフック(⇨Ⓟ)も有効だが、相手がしゃがみⓅで暴れると読んだ場合は、リターンの大きいライジングアッパーがオススメ。特に軽量級に対しては、浮かせた後に強力なコンボを決めることができるので、積極的に使っていきたい。

ノーマルヒット時は五分。ガードされると投げをくらってしまうが、冷静にガード投げ抜けなどで対処していこう。ちなみに、この技は当て身属性が「ヒジ」なので、ジャッキーのパクサオ(対上中Ⓟ)やベネッサのハンドホールド(対上中Ⓟ)などをくらわないという微妙な強みもある。



●立ちⓅ→ソーククラブ(⇨Ⓟ+Ⓚ)→パップソークカウ：ライジングアッパーで浮いた軽量級に対して確実に決まるコンボ。お手軽ながら、全体力の3分の1強を一気に奪う破壊力がある。

EVO事典

ライジングアッパーからのコンボ補足：中量級に対しては、立ちⓅ→エルボーフック~スクリューハイキック(⇨ⓅⓀ)というコンボがほぼ安定する。ほかにも、キャラや定位置によっては、立ちⓅ→ディープコンビネーション(ⓀⓅⓀ)というコンボが決まり、より高いダメージを与えられる。うまく使い分けよう。

対戦攻略

Goh Hinogami



日守 剛（ひのがみ ごう）

Text：

そろそろ戦術が確立してきた感もあるゴウだが、性能を見落としている技は無いだろうか？　今回は細かいテクニックと、重要度が高い「掴み」をピックアップ。

中間距離はキツイ？

ゴウの主力打撃技は、どれも単発でリーチが短い。そのため、相手との間合いが離れている状況では近付くことが困難。一手一手を慎重に選び、相手との間合いを把握しながら、状況に見合った技を選択していきたい。

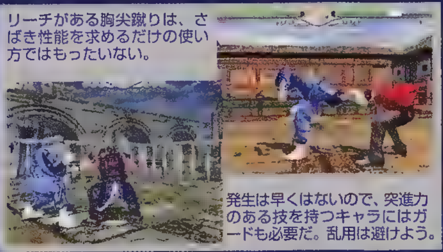
まず、中距離で役立つのは稲妻（みぎひばら）蹴り（Ⓚ）と裏・稲妻蹴り（⇧Ⓚ）、さばき性質がある胸尖蹴り（⇦⇨Ⓚ）の三つ。この中で最もリーチがあるのが胸尖蹴りで、ガードされても若干不利程度なので使いやすい。稲妻蹴りは当てると相手と離れてしまうものの、とっさに出す場合に重宝する。ただ、どちらも発生自体は決して早くないので、相手の突進力が高い技に対しては逆にカウンターヒットを取られる恐れがある。乱用は控えたい。

中距離でのダメージ効率を考えるのなら、ヒット投げを狙える肋砕き（⇨⇨Ⓟ）が有効。カウンターヒットならそのまま肋砕き→黄泉送り（⇨⇨Ⓟ⇦Ⓟ＋Ⓖ）へシフトさせてダメージも期待できる。黄泉送りに派生しない場合でも、当たれば有利な状況になるので、攻勢を維持できるぞ。

中間距離で使えるリーチを持つ技と、技後の状況

技名	コマンド	ヒット	カウンター	ガード
肋砕き	⇨⇨Ⓟ	有利	有利	不利
肩砕き	⇩⇨Ⓟ	不利	有利	不利
稲妻蹴り	Ⓚ	五分	有利	不利
裏・稲妻蹴り	⇧Ⓚ	ダウン	ダウン	不利
胸尖蹴り	⇦⇨Ⓚ	有利	有利	有利

※表内の「五分」はお互い五分の状況、「有利」はゴウ有利、「不利」は確定反撃は無いが不利、ダウンは相手がダウンすることを表します



リーチがある胸尖蹴りは、さばき性能を求めるだけの使い方ではもったいない。

発生は早くはないので、突進力のある技を持つキャラにはガードも必要だ。乱用は避けよう。



大幅に有利になる状況などでは、見返りが期待できる技を狙っていきたい。状況判断が必要。

不利な状況でも打撃は狙える。相手が投げ技を狙うと読んだときなど、出せるようにしたい。

近距離に強さを見い出す

最大のダメージ源となるのは投げだが、相手の警戒度も高いので、打撃でもダメージを与えていきたい。一気にダメージを与えられるのが、中段攻撃の月影（⇨Ⓚ）。カウンターヒット時のコンボは見返りが大きい。

このほかには、コンボ始動技の迦楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）や鎧通（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）も十分なダメージを与えられる。有利な状況で狙うのはもちろん、相手の投げを読んだときなど、とっさに狙えるようにしたい。

掴みの性能を引き出そう

ゴウが持つ特殊な技組手払～掴み（Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓖ）は、両手以外の上・中段Ⓟをさばける強力な技。不利な状況で大きく活躍することはもちろん、技の性能を見ればそれ以外にもさまざまな状況で狙うことが可能なことが分かる（左記のカコミ部分参照）。

この技を戦術に組み込むことで、ゴウ側の選択肢が大幅に広がるといっても過言ではない。相手との状況に応じて、効率よく使っていけば勝機を見い出せるはずだ。



さばきを駆使すれば、戦術面で大きく貢献する。技性能を最大限に活かそう。

水面払いを使おう

下段攻撃の水面払い（⇧or⇩Ⓟ＋Ⓚ）は、ヒットした時点で有利。軸移動しながら攻撃する特徴があり、相手の攻撃をかわす性能が高い。この性質を利用すると、さまざまな状況で活躍が期待できる。

まずは不利な状況で使うのが基本で、相手の直線的な攻撃をスカしやすい。ただ、不利な状況といえど投げが反撃で決まってしまうほど大幅に不利なときは、移動する前につぶされてしまう恐れがあるので注意しよう。

このほかに、相手の起き上がり攻撃に合わせるといった使い方もある。その場や、横転起き上がりに合わせるのが比較的簡単だ。タイミングは、相手が転がり始めたのを確認してから出すといい。タイミングが合えば水面払いで起き上がり攻撃をつぶすことも可能。ただし、ディレイや後転起き上がりに合わせるのは非常に難しい。

組手払～掴み有効活用①

ただ単に不利な場面で使うのではなく、状況に応じて組手払～掴みを使っていきたい。例えば、牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）などの「ガード後に投げしか反撃にならない」状況で狙っていける。コマンドの関係上、組手払～掴みの「掴み」部分はレバーが入力されたまま出すことができるため、投げ抜けを兼ねて技を出すことが可能。立ちⓅなどでこちらの避けを誘って投げを狙う相手に対して有効だ。さばきが成功すれば、そのまま掴みに派生するのも利点。



避け投げ抜けは、立ちⓅを刻まれると、その後の状況はよくない。

そのような場合は、先に組手払を入力してから投げ抜けも入れよう。

組手払～掴み有効活用②

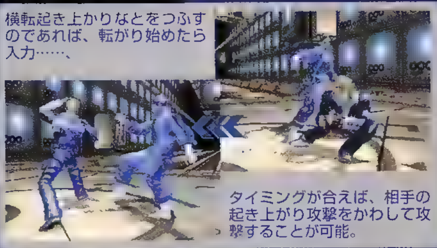
不利な場面での組手払～掴みは常とう手段だが、技の性能を見ると、掴みの部分にキャッチ属性があるため、意外なところで狙える。代表的なのが、相手の受け身に合わせるといった使い方だ。

掴み部分の性能は、ほかのキャラクターのキャッチ属性と同じ性質を持っているため、キャッチ部分を相手の受け身に合わせることができれば、打撃（しゃがみⓅを除く）と避けの両方に対応できる。ダウンを奪ったら、若干早めに組手払～掴みを出そう。



相手の受け身に対しては、早めに組手払～掴みを入力。すると……、

キャッチ部分が重なるため、相手は打撃による回避が困難になる。



横転起き上がりなどをつぶすのであれば、転がり始めたら入力……、

タイミングが合えば、相手の起き上がり攻撃をかわして攻撃することが可能。

組み手払い補足：相手の攻撃をさばいた後はすぐに動くことはできないが、実際は大幅に有利。しかも、一瞬だが相手に投げやられが存在するので、タイミングが合えばこちらの投げが確定する。これと同様に、闇払い（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）後なども投げが確定する。相手との間合いが少し離れてしまうので、前方に少しダッシュしてから気持ち遅めに投げを入力するのがコツ。

対戦略



Jacky Bryant
ジャッキー・ブライアント

Text：ちゃっきー

ミドルスマッシュやビートナックルといった優れた中段技の陰に隠れがちだが、ほかにも高性能な技はある。すべてを使いこなせば、最強の座を手に入れられる日も近い。『EVO』の究極形態はすぐそこだ！

注目技① スタンディングニーキック

近距離でのけん制に使用する点は、スタンディングニーキック（⇦Ⓚ）もミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）と同じだ。ただし、こちらはヒザ属性なので、さばき技対策として大きな力を発揮する。しかも、ノーマルヒットでも十分有利。その後はミドルスマッシュで相手のしゃがみⓅをつぶせるので、これと投げで二択を迫ろう。

派生技のスタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）は、ディレイをかけても連続ヒットする技。ヒット後はわずかに不利だが、立ちⓅやしゃがみⓅで肘クラスの技をつぶせるので問題無い。これに相手のしゃがみⓅを読んだ選択肢を加えておけば、十分に機能してくれるはずだ。

さらに、2発目のみカウンターヒットした場合は空中コンボが狙える。1発目ガード後にすぐ二択を仕掛けてくる相手には、この技をディレイで出してカウンターを狙おう。この場合、ヒット時の足位置がハの字になるときはサマーソルトキック（⇩Ⓚ+Ⓖ）、平行になるときはヘッドフックキック（⇧Ⓚ+Ⓖ）というのが基本の追い打ちになる。これなら全キャラに決めることが可能だ。もちろん、体重の軽い相手ならレバー前入れⓅを挟むなどしてさらに大ダメージを与えられるぞ。


ガードされたときのスキも小さめ。ヒザクラスの技なら、しゃがみⓅで止められる。


1発目ガード後に手を出す相手には、ディレイの2発目でカウンターヒットを狙おう。

その後の空中コンボは、足位置確認が必須。ハの字のときはサマーソルトキックへ。

注目技② ステップインミドルキック

ステップインミドルキック（⇨⇨Ⓚ）は、リーチの長い中段技として中距離戦で役立つ。その後⇨入力で背向けに移行しておけば、確定の反撃を受けないのが大きな長所だ。しかも、背向け状態になっていることが有利に働く場面も多い。ガードされた後しゃがみガードで振り向けば上段投げをかわせることに加え、ミドルキッククラスまでの中段技も立ちガード可能。ガードされたときの基本防御として活用していこう。また、出の早いターンナックル（敵背後Ⓟ）でも、ミドルキッククラスの技をつぶすことが可能だ。相手がそれよりも出の早い中段技を出してくるようなら、立ちガードで対応する。

ヒットして尻もちよろけを奪った後は、背後攻撃による二択が強力。ブラインドバックナックル（敵背後Ⓟ+Ⓚ）とターンロースピンキック（敵背後⇩Ⓚ）を使い分けてダメージを与えよう。もちろん、ガードで振り向いてから攻めるのも有効だ。


ステップインミドルキックを出すときは、毎回背向けに移行してしまってもOK。

ガードされていても、ターンナックルでミドルキッククラス以降の技をつぶせる。

注目技③ ジャンピングソバット

ジャンピングソバット（⇧Ⓚ+Ⓖ）は、発生こそ遅いがガードさせても五分になる中段技。主に受け身攻めに活用していきたい技だ。腹側のみ避け可能な半回転属性なので、避け方向を間違えた相手にもヒットする。ガードさせた後は、レバー前入れの立ちⓅなどで攻め込もう。

さらに、カウンターヒット時には空中コンボも狙える。追い打ちはダブルパンチグローインキック（➡ⓅⓅⓀ）が基本になるが、中量級以下の相手にはさらに大ダメージを狙えることも。レバー前入れⓅ→ミドルバックナックルロースピン（⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ）やレバー前入れⓅ→スウェーフック～ダブルパンチグローインキック（⇦Ⓟ+ⓀⓅⓀ）などがオススメだ。ただし、近距離時でないと追い打ちが届かないケースもあるので注意。


ジャンピングソバットは受け身攻めに。ガードさせて五分、カウンター時は……、

空中コンボが狙える。とりあえずレバー前入れⓅにつないでおくのがオススメだ。

追加コンボ

最後に、浮かせ技から狙えるコンボを二つほど紹介。

①レバー前入れⓅ→ミドルバックナックルロースピン

浮かせ技ヒット後の足位置が平行になるときのコンボ。ハイアングルアッパーキックノーマルヒット後なら、アキラを除く中量級までに決まる。

②しゃがみⓅ→スタンディングニーキックコンボ

こちらも、足位置が平行になるときのコンボ。対ウルフ、ハイアングルアッパーキックまたはグローインキック始動で、近距離時なら安定。


しゃがみⓅ→スタンディングキックコンボは、ウルフ戦で重宝する渋めコンボだ

ブラインドバックナックルの性質変化に注目！

ブラインドバックナックルは、よろけ中にヒットさせてもダウンしない性質が追加された。これにより、ちょっとした面白い攻めができる。

まずは、背を向けた相手にステップインミドルキック～背向けをヒットさせ、背後よろけを奪う。これは、腹崩れ（または頭崩れ）からのコンボを決めた後の横転受け身を狙うといいだろう。その後、先行入力の後ろダッシュで接近し、ブラインドバックナックルへ。回復が遅い相手には背後よろけ中にヒットし、背中崩れを奪うことが可能だ。その後は、崩れた相手にお好みの技で追い打ちしよう。

もちろん、背中崩れ中に再度ステップインミドルキックで追い打ちするのも手。頻発はしないものの、当たり方次第では背向け状態の尻もちを誘発することもある。つまり、ここですぐさまブラインドバックナックルにつなげば、また背中崩れに……。


うつ伏せ頭の横転受け身を狙って、ステップインミドルキックで背中よろけを奪う。

よろけ中にブラインドバックナックルを当てると背中崩れに。大ダメージチャンスだ。

EVO事典

ジャッキーってみよう 上で紹介したジャンピングソバットは、技自体の威力が高い上にきりもみダウンを奪う技。ノーマルヒット時は、相手の着地と同時に後ろジャンプ入力の大ダウン攻撃を狙ってみよう。受け身を失敗した相手にかなりの高確率でヒットするはずだ。また、カウンターヒット後に空中コンボを入れると、うつ伏せ頭状態のダウンになることも注目したい。

対戦攻略 Pai Chan パイ・チェン



Text：がっちん

近距離と中間距離の動きを再確認し、有効な技を的確に使用していこう。簡単に大ダメージが取れるものばかりではないので、焦らず丁寧に展開することだ。

近距離戦に変化を加える

近距離戦でダメージを奪いにいくのであれば、従来通り立ちⓅからの投げと燕青虎双破(⬇⇨Ⓟ)を使い分けて攻められる。ただ、投げは逆二択に弱く、燕青虎双破はガードされると投げが確定反撃となる。ワンパターンにならないよう注意したい。

アクセントとして交ぜたいのが、蒼下捶〜仆腿(⇩Ⓟ⇩)の動き。蒼下捶(⇙Ⓟ)自体は下段攻撃で、よほど警戒されなければガードはされない。さらに構えへ移行すれば、立ち投げでの反撃を回避できる。

さて、ここからの仆腿〜後掃腿(仆腿中Ⓚ+Ⓖ)はスキが小さいため使いやすい技。相手の肘系を予測して、避け後に高蹴腿(Ⓚ)や各種投げ技を狙っていこう。爆発的なダメージは与えないが、しつこい下段攻撃で相手を焦らしていきたい。

なお、しゃがみⓅヒット後に投げが決まりやすい相手なら、多めに使用していいだろう。ほかに、普通に攻め込むなら飛燕単脚(⇦Ⓚ)、様子を見るならスカし性能が高く、ガード後に反撃の無い燕青撃拳(⬇⇦Ⓟ)もいい。



ガードされにくい下段技の蒼下捶。相手にとっては、かなりうるさい攻撃だ。

蒼下捶〜仆腿へ展開させ、さらに下段へと連係させていく。スキも小さくオススメ。



避け成功後に高蹴腿を使っていければダメージ効率も大幅アップ。うまく使いたい。

混戦の場合や状況判断が難しいときは、中段の穿冲拳(⇦⇨Ⓟ)が頼りになるだろう。

中間距離ではオーソドックスに

中〜遠距離戦でもうまく立ち回れるパイは、相手にしていてかなり嫌なもの。

足の先を当てるような腿登裏旋脚(立ち途中Ⓚ)、ノーマルヒットで空中コンボへ発展できる裏圏捶(⇧Ⓟ)を攻めの軸としていくこと。ただ、裏圏捶は縦方向への突進力のあるキャラクター相手にその効果が発揮されにくいことは、肝に銘じておこう。

この、比較的離れた距離で加えていきたい技が、燕青騰空擺脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)だ。ノーマルヒットで追い打ちが可能(足位置平行ならⓅで拾える)で、ガード後の確定反撃が存在しない。

この技の後は、相手へ背を向けた状態になるのだが、瞬時に燕舞連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)との区別を付けにくい。

ガードされた後に手堅くいくのであれば、しゃがみ振り向きで投げを回避しつつ中段攻撃系に備える。相手の対応が遅かったり、投げにくると読み切れたのなら後蹴腿(敵背後Ⓚ)を使ってみてもいい。不利な状態ではあるが、こちらの対応次第では有利な展開に持ち込める。



やはり腿登裏旋脚は頼りになる技。間合いによっては投げでの反撃も難しくなる。



裏圏捶も外せない主力技。ダメージに直結するため、相手によっては多用できる。



燕青騰空擺脚ガード後はついつい投げにくるプレイヤーが多い。しゃがみ振り向きで無難にかわしてもいいし、打撃技で対抗してもいい。不利な状況だが、こちら側にもチャンスあり。

燕青双掌壁(⇦Ⓟ)後はシンプルに

燕青双掌壁はガードさせて先に動ける優秀な技。それでも手を出してくる相手は多いので、あらかじめ指針を立てておきたい。

無難に動くのであれば、立ちⓅなどでカウンターヒットを取りにいく。そこから投げを中心に展開していくのが手堅い戦法だ。この後、相手が様子見でガードを固めてくるようなら再び燕青双掌壁で攻め立て、相手を動かすような攻めを。避けなどを使ってくるなら、それに対するさらなる対応をしていければ理想だ。せっかく有利な状態を作り出しているので、この部分では読み勝ちたい。



ガードさせるだけで十分。相手が手を出してくるようならカウンターヒットから投げへ。



燕青双掌壁を使用するときは、相手との間合いにそれほど神経を使わなくてもいい。

迷蹤歩(⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)の狙いどころ

基本投げである倒身崩掃脚(Ⓟ+Ⓖ)の後は、迷蹤歩からの攻撃がタイミングを合わせやすい。迷蹤歩→迷蹤芸燕子連掌(迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ Ⓟ)と出していき、迷蹤芸燕旋脚(迷蹤歩中Ⓚ+Ⓖ)の部分でカウンターヒットを狙う。相手の起き上がり攻撃をつぶす、とまではなかなかうまくいかないが、起き上がり後に出した技であれば容易にカウンターヒットが取れる。

ヒット後は立ちⓅで拾えるので、連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)まで決まる可能性がある。なお、倒身崩掃脚後に限らず、中間距離でも狙ってみる価値はある。



そのまま迷蹤芸燕子連掌へ展開。タイミング次第だがカウンターヒットが狙える。



倒身崩掃脚はすかさず迷蹤歩の構えで相手に背を向ける。間合いも離れるぞ。

補足1：仆腿からの下段攻撃は仆腿〜後掃腿に限らず、仆腿〜前掃腿(仆腿中Ⓚ)でも打撃での反撃は受けない。確定する反撃技は下段投げのみだ。
補足2：燕青騰空擺脚、燕舞連脚ともにノーマルヒットでも追撃が狙えるが、正確には受け身が可能であるため確定ではない。ただし、受け身の難度は高く、簡単には取られない。

対戦攻略



ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

Text：仏のウルフ

皆さーん！　今月は使い方の難しいとされる、ロウ（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）についてお勉強しましょう。これをマスターすれば、苦手とされる手数の多いキャラも問題無し!?

ロウの入力方法について

ロウを使う場合は、追加入力でⓅを押して派生するロウ～レベルバックチョップがメイン。カウンターヒットすれば投げが確定し、ノーマルヒットでもこちらが有利。スクリューフック（⇨⇦⇩⇙⇦Ⓟ）で相手のしゃがみⓅに勝つことができる強力な技だ。

だが、相手が遅めに打撃を出してきていた場合、ロウに成功してもタイミングがズレて追加入力のレベルバックチョップが発動しないことがある。これは、ロウ～レベルバックチョップの後に投げ抜けまで仕込んでおくことで、発動しなかったときの危険を軽減することができる。これで相手の投げを抜けるのはもちろん、投げ抜けで後から入力したⓅ＋Ⓖが受け付けされてキャッチ（ロウ成功時Ⓟ＋Ⓖ）が発動するのだ。

これでロウを見切られて投げられる危険は少なくなるし、何よりロウの成功をムダにすることが少なくなる。ロウを使うなら、必ずマスターしておきたい入力方法だ。



相手が遅れて打撃を出した！　Ⓟは既に押した後だが、投げ抜けを入れておくことで……。

キャッチが勝手に発動して便利。ⓅⓅⓅなどの技はキャッチがつぶされやすいので注意。



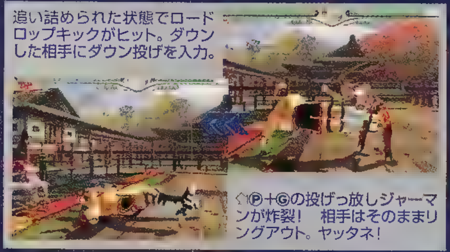
旋桜にロウを合わせにいったたが寸止めされた！　こんな状況、よく起こるよね？

投げ抜けを仕込んだので、葵の投げを抜けることに成功。常に投げ抜けまで入力しよう。

ロードロップキックは？

ロウ～ロードロップキック（ロウ成功時Ⓚ）はダメージ面の見返りが少ない点から、使う機会が少ない。

ただし、リング際に追いつめられた場合は話が別。ロードロップキックで相手をダウンさせてダウン投げを成功させれば、相手をリングアウトさせることができる。⇩Ⓟ＋Ⓖ、⇧Ⓟ＋Ⓖのどちらのダウン投げでもリングアウトが狙える。もちろん、通常のロードロップキック（⇨⇩Ⓚ）カウンターからも同様だ。



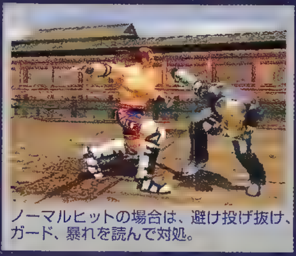
追い詰められた状態でロードロップキックがヒット。ダウンした相手にダウン投げを入力。

⇧Ⓟ＋Ⓖの投げっ放しジャーマンが炸裂！　相手はそのままリングアウト。ヤッタネ！

レベルバックチョップヒット後の選択肢は？

ロウ～レベルバックチョップがカウンターヒットしたら、狙うはもちろん各種投げ。Ⓚ S（[illegible]）or（[illegible]）Ⓟ＋Ⓖなどダメージが高い投げが決まれば、3分の2近い度のダメージを与えられる。

ノーマルヒットの場合はこちらが若干有利。相手はがしゃがみⓅを出すことが多く、この場合ニーリフト（⇨Ⓚ）では負けてしまうので、スクリューフックやボディブロー（⇨Ⓟ）などでカウンターを狙おう。相手の避け投げ抜けを読んだら投げでもいいが、相手がしゃがみⓅなどで暴れていると危険。フランケンシュタイナー（⇩Ⓟ＋Ⓖ）がリスクが低くオススメだ。ほかにも、相手の行動に対して選択肢を変えていこう。



ノーマルヒットの場合は、避け投げ抜け、ガード、暴れを読んで対処。



カウンターからは立ち投げ一択！　投げ抜けを恐れずに積極的に投げろ！

どんな状況でロウを狙うか？

ロウは発生したその瞬間、つまりⓅ＋Ⓚ＋Ⓖを押した次の瞬間には相手の打撃を耐えることができる。主な使いどころは、しゃがみⓅをガードされた後やくらった後、ロースマッシュ（⬇Ⓚ）ノーマルヒット時など、相手の投げが確定しないやや不利な状況だ。相手の投げが確定している状況では、相手は投げかロウできない大きなダメージの技や、回転系の技を出してくるので、使わない方がいいだろう。

また、相手の連係がある程度予想できている場合は、その連係に割り込むようにロウを使うといい。ただし、ロウは成功したときのメリットも大きいだけに、相手も十分に警戒してくる。

ロウを狙い過ぎると、逆にロウを使ったところをヒザなどの浮かせ技で狙われる危険もある。多用はせずに、じっくりと相手の動きを見て、勝負どころのラウンドで狙っていこう。



予測できる連係には積極的に狙え。ラウの飛燕連掌も、しゃがみⓅで割り込ますに。

ロウで割り込む。カウンターヒットから投げまで入れば、より大きなダメージを与える！

こんな技にロウを合わせていくべし！（頻度は担当者の独断!!）

キャラ	対象となる技、使い方	頻度
ブラッド	エルボーフック（⇨Ⓟ）、ボディフック（ダッキング中Ⓟ）など	中
コウ	脾臓打ち（⇨Ⓟ）や煉獄（⇨ⓅⓅ）、雷火（⇨Ⓟ）。メインの中段に狙う	多
アキラ	猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）に合わせられるが、リスク高過ぎ！	少
ジャッキー	ミドルスマッシュ（⇨Ⓟ）に。ビートナックル（Ⓟ＋Ⓚ）には要注意	多
サラ	ライジングエルボー（⇨Ⓟ）に狙いたい	多
ラウ	肘撃（⇨Ⓟ）。飛燕連掌（⇨⇨ⓅⓅⓅ）へ割り込むことも可能	多
パイ	上歩掃冲掌（⇨⇨Ⓟ）。穿冲拳（⇨Ⓟ）はガードして対応した方が○	中
カゲ	揚撃（⬇⇨Ⓟ）と螺旋蹴り（Ⓚ＋Ⓖ）からの派生技	中
ウルフ	どの技も、ガードしてから対応した方がオイシイ	少
ジェフリー	ロウでガマンできない技で瞑殺される危険大！	少
シュン	排腕撥拳（⇨⇧⇨Ⓟ）、張果老～酔仙手（張果老中Ⓟ＋Ⓚ）	中
リオン	盤肘（⇨Ⓟ）、疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）など多数	中
アオイ	中段肘当（⇨Ⓟ）、横打（⇨Ⓟ＋Ⓚ）など。使いどころは多い	多
レイ	斜天掌（⇨⇨Ⓟ）、弓歩虎拳（仆腿中Ⓟ）、崩捶（敗式中Ⓟ）など	中
ベネッサ	ノーマルヒットでダウンしないⓅ系全般。使いどころ多過ぎ！	多

EVO事典

スマックダウンボトム（⇨⇧Ⓟ＋Ⓖ）とスウィングスルー（⇦Ⓟ＋Ⓖ）は新しく加わった投げだが、同じ抜け方向の投げに比べて威力がやや低いため、イマイチ人気が無い。だが、スマックダウンボトムは抜けられた場合横を取られるだけで、背後を取られる垂直落下式ブレーンバスターより優秀。スウィングスルーに至っては、何と投げ抜けされても五分！　こりゃ使うしか無い！

対戦攻略

Jeffry McWild
ジェフリー・マクワイルド



Text：

見た目は大柄で威圧感たっぷり。投打ともに充実していた前作。『EVO』では、繊細な使い方を必要とする技の数々から、ネタで勝負か!?　と思わせる進化を遂げた。

ガードを固めろ！

決まれば大ダメージを与える投げ技と、当たればでかい打撃技。その二つを備えたジェフリーだが、いずれも接近しなければ決められない。しかも、『EVO』でのジェフリーは容易に近付ける技を持っていないのが欠点でもあるため、ある程度相手の攻めをしのいで待つ必要がある。それを肝に銘じておこう。

ジェフリー側から近付く場合は、ローリスクな立ちⓅを多用して、徐々に間合いを詰めていくようにしよう。その間合いから、比較的攻撃発生の早いダッシュエルボー(⇨Ⓟ)、ボディスタップ(Ⓟ+Ⓚ)などでけん制する闘い方が軸となる。

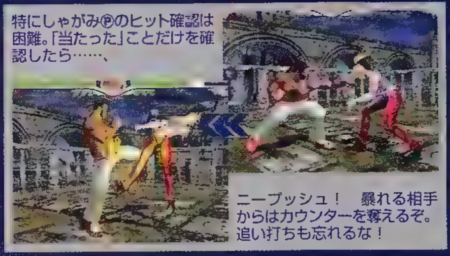


単発の立ちⓅを数発ガードさせるだけでも、プレッシャーはかけられるぞ。

有利な場面、暴れに対してはニープッシュ！

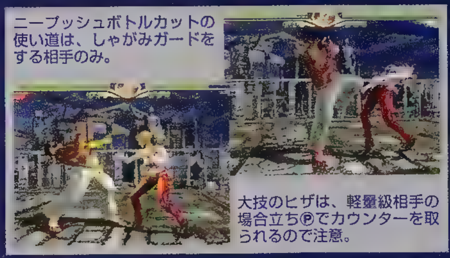
立ちⓅやしゃがみⓅで相手の行動を止めたら、投げ技やヒザといった大技で一発を狙いたいが、ノーマルヒット時はもちろん、カウンターヒット時でも軽量級の立ちⓅなどの暴れに負けしてしまう。そんな場面にストレスを感じている人は多いことだろう。そんな場面でオススメするのがニープッシュ(⇦Ⓚ)だ。

立ち、しゃがみⓅがヒットした後にニープッシュを出せば、割り込まれること無く、カウンターヒットで浮かせて追撃にダッキンググロー(⇩Ⓚ+Ⓖ)を決められる。ニープッシュはニープッシュボトルカット(⇦ⓀⓅ)へ派生できるが、割り込み対策として使ったときは1発止めにしておこう。このように、しゃがみⓅヒット後の攻防がしっかりすれば、投げ技との二択が成立するわけだ。また、ⓅⓀヒット後にコンボパイルバンカー(ⓅⓀⓅ)へ派生してもいいが、3発目がヒットする!!ニープッシュがヒットするので、覚えておくといい。



特にしゃがみⓅのヒット確認は困難。「当たった」ことだけを確認したら……、

ニープッシュ！　暴れる相手からはカウンターを奪えるぞ。追い打ちも忘れるな！



ニープッシュボトルカットの使い道は、しゃがみガードをする相手のみ。

大技のヒザは、軽量級相手の場合立ちⓅでカウンターを取られるので注意。

ジェフリーバリア、フル活用!?

中間間合いでは、いかに懐に潜り込むかという問題とともに、懐に潜り込まれないための対策も必要。そこでオススメするのが、新技のヒールサイズキック(⇧Ⓚ+Ⓖ)。

モーションが大きいため、やや攻撃発生は遅いが、見た目とは裏腹に意外なリーチの長さと、ガードされても予想以上に硬化が短い(投げも入らない)というメリットを持つ。ヒット後は、たたき付けのダウンを奪うことができ、ダウン攻撃も避けられることは無く、引き起こすことも可能だ。攻撃連係としては、ヒールサイズキック後、ちょっと下がって再びヒールサイズキック、なんてのも強いぞ。



中間距離でバリアーっぽく使うのが意外に有効。

ガードされても、肘系の技より遅い技にはしゃがみⓅでカウンターを取れるぞ。



ヒットしたらたたき付けのダウンを奪える。ダウン攻撃が確定だ。

足位置限定でしゃがみⓅからダッシュエルボーやヘッドアタック(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)も決まるぞ。

フルスイングダブルハンマーに注目

立ちⓅを始め、ときには肘系の攻撃もかいくぐるフルスイングダブルハンマー(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)。ノーマルヒットでも相手を確実に浮かせ、立ちⓅからダッシュエルボーアッパー(⇨⇨ⓅⓅ)を決めることができる。カウンターなら、重量級が相手でも立ちⓅからキリングトーキックハンマー(ⓀⓀⓅ)が決まる。そんな大技ながら、ガードされても確定反撃は投げ技のみという硬化の小ささ。この技をぜひ使ってほしい。



発生は遅いもののリーチが長いため、中間距離からぶっ放してもいいぞ！

かなりイケてる？　ヘビィローキック

3段階のためが可能となっているヘビィローキック(⇧Ⓚ)。実はこの技がかなりイケている。その理由には、まず腹側へ避けられる技が多い中、ヘビィローキックは腹側へは避けられない半回転系の技ということが挙げられる。また、最大ためで出した場合ガードされても有利で、ニープッシュを出せば絶対に割り込まれ無いこともその理由となる。

もちろん、最大ためがヒットすればダッシュエルボーアッパーでのコンボが可能となっており、大ダメージを与えることもできる。ただし、攻撃発生が遅いという欠点もある。最大ためともなると、かなり出が遅いため、受け身攻めや様子をよく見る相手にしか使えないので、使いどころには注意。



少しためたヘビィローキックも、確定反撃技が無いため優秀。そのまま立ちガードしていれば、しゃがみⓅをスカせるので、しゃがみ投げを狙うことも可能。



最大ためはヒット確認が重要。ヒットしたらダッシュエルボーアッパーで追い打ち、ガードされたらニープッシュを出すようにするのが理想的だ。

ジェフリー：ケンカフック(⇦⇨Ⓟ)ヒット後、対シュン以外にはキリングトーキックハンマーが確実にヒットするが、シュンには決まらないので注意。対シュンには、トーキックハンマー(⇩ⓀⓅ)を決めるようにしよう。

対戦攻略

Kage Maru



影丸（かげまる）

新技、螺旋蹴りの存在で中間距離から間合いを詰めやすくなった。接近戦では十文字構えと揚撃を駆使し、カゲならではの起き攻めでダメージ効率アップだ！

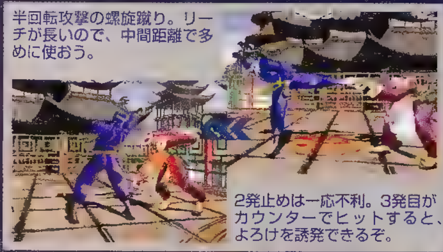
Text：キャサ夫

螺旋蹴り(Ⓚ+Ⓖ)を使って間合いを詰めろ！

岩斬破が揚撃(⬇⇦Ⓟ)に変更され、中間距離での攻防が少々パッとしないカゲ。しかし、新技の螺旋蹴り(Ⓚ+Ⓖ)が補ってくれる。性能自体は岩斬破ほど優れていないが、半回転技なのと最高3発までの連係技なのが特徴だ。また腹側へ避けられる螺旋蹴りは出す度に足位置が入れ替わるため、それだけでも相手をほんろうできる。この技で、徐々に間合いを詰めていこう。

ちなみに、螺旋蹴りの2発目、螺旋風刃(Ⓚ+Ⓖ+Ⓟ)はノーマルヒット後カゲが不利な状況なことに注意しよう。しかし、派生の3発目、螺旋蒼龍刃(Ⓚ+ⒼⓅⓅ)があるので、そう簡単に攻められることも無いだろう。

次にオススメの技は単発の螺旋(⇦Ⓟ)。連係の烈掌螺旋撃(ⓅⓅ⇦Ⓟ)とは異なり、螺旋後に足位置が平行の場合はしゃがみⓅに対して肘打ちで勝てる(重量級を除く)のが最大の特徴だ。中間間合いでは、これら二つの技を多用して闘っていこう。



半回転攻撃の螺旋蹴り。リーチが長いので、中間距離で多めに使おう。

2発止めは一応不利。3発目がカウンターでヒットすると、よろけを誘発できるぞ。



単発の螺旋は、実は半回転系の技だ（腹側へ避けが可能）。

螺旋ガード後、平行なら肘打ち、八の字なら旋風刃（⇩Ⓟ+Ⓚ）でしゃがみⓅをつぶせるぞ。

相手の背後を取ろう

小ネタとして、オススメの背後取り連係を紹介しよう。このネタは、強化された裏旋風蹴り(敵背後⇩Ⓚ)があってこそ。投げ技の影霞(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)を決めたら相手方向へとジャンプし、その後裏旋風蹴りを出す。すると、相手がその場起き上がり以外の起き上がり方をした場合、たとえ中・下段どちらの起き上がり攻撃を出しても、裏旋風蹴りでカウンターを取れる。ヒット後は後述のコンボを決めることが可能だぞ。



影霞など、ダウンを奪ったら前ジャンプして、先行で裏旋風蹴りを入力。

起き上がり攻撃を出してきても、見事にカウンターが取れるぞ。試してみよう。

起き攻めが進化！

コンボ後など、受け身が取れるダウンを奪った際の攻めが、本作で進化を遂げた。その筆頭が裏旋風蹴りだが、この技は敵背後から出せる技のため、一見狙う機会は少ない。しかし、ガードさせて有利、ヒット後空中コンボが入るなど、優れた性能を持つ。

では、どんな場面で使うのか？ 基本的に相手に背を向けていればOKだが、オススメはコンボで風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)を決めた後。直線攻撃なので避けられる可能性も高いが、キャッチ投げの闇霞(敵背後Ⓟ+Ⓖ)を交ぜることで二択攻撃、フォローすることができる。

ガードされた場合、半月蹴り(敵背後⇩Ⓚ)を出せば暴れに対してダウンを奪えるし、流れのいい展開を作り出すなら振り向きⓅがいい。様子を見がちな相手には、振り向いていきなり投げ、というのも有効だぞ。



風刃裏水車後は、闇霞と裏旋風蹴りの二択が強い！ どんどん使え！

ガードされてもまだカゲの番なので、強気に攻めることをオススメするぞ。

チャンスは逃がすな!! 大ダメージコンボ

ここでは、状況限定だがチャンスを見逃さずに決めたいコンボを紹介していこう。

まず一つ目は、壁を背負った状態で弧延落を決めた状況。このときは、相手が壁にぶつかって落下するのを待ち、そこに螺旋裏蹴りを決めてから裏水車を入れよう。これで体力ゲージ約半分を奪えるぞ。ただし、あまりにも壁に近い場合は、落下してきた相手と位置が入れ替わる場合が多いので、しゃがみ後ろダッシュで少し離れてから螺旋裏蹴りを出すこと。

二つ目は、裏旋風蹴りがヒットした場合。ノーマルかカウンターかで若干異なるが、基本的には振り向きⓅⓀキャンセルから水車蹴りでOK。軽量級には足位置平行で斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)など。特にカウンターヒットした際はさまざまなコンボが決まるので、いろいろ試してみるといいぞ。

弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)→(壁ヒット)→螺旋裏蹴り(⇨ⓅⓀ)→裏水車(⇧Ⓚ+Ⓖ)



裏旋風蹴り(敵背後⇩Ⓚ)→振り向きⓅⓀキャンセル→水車蹴り(⇘Ⓚ+Ⓖ)



EVO事典

遅らせ攻撃に対してはコレを使え！：肘打ちをガードされたときが特に多いのだが、タイミングを遅らせて打撃を出してこられた場合。そんなときには、十文字構えから葉隠流 陰・胴貫(十文字中⇨Ⓚ)を使おう。遅らせて打撃を出してきた相手のカウンターを取って浮かせ、Ⓚボタンを押し続ければ構えが解けるので、その後空中コンボを決められるぞ！

対戦攻略

Aoi Umenokouji

梅小路葵（うめのこうじ あおい）



Text

今回は、不利な状況から狙っていく技と、引違（Ⓟ+Ⓖ後⇦or⇧or⇩）からの新連係を紹介。どちらもアオイのパワー不足を補ってくれるので、必ず覚えておこう。

不利な状況からの選択

アオイの主力打撃技はスキの無いものが多く、強気に攻めていける。だが、本当に重要なのはむしろ不利な状況からの選択だ。幸い、アオイにはさばき技や相手の打撃技をかわしやすい技が豊富にある。これらを駆使すれば、不利な状況を逆にチャンスへと変えることも不可能ではない。どの技が相手のどんな行動に対して有効なのか、よく理解して実戦に投入しよう。

無双破（⬇⇧Ⓟ）



しゃがみⓅをガードさせた後や、草薙（⇩Ⓚ+Ⓖ）がヒットした後に有効。相手の肘やしゃがみⓅなどの下をくぐってヒットしやすい。厳密には、かわしやすい足位置は決まっているのだが、あまり意識する必要は無い。

上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）



肘やヒザなど、リーチの短い上・中段攻撃全般に対して強い。ノーマルヒットでも相手が頭崩れになるため、その後コンボが狙える点もメリットだ。ただし、ガードされると重量級Ⓟクラスの打撃技で反撃を受けてしまう。

心中突（⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）



上・中段のパンチ系と肘系をさばく。さばき判定の発生がとても早いため、投げ技で反撃を受ける状況から出しても肘クラスの打撃技をさばける。心中突き投げ抜けなどのテクニックも練習してみるといい。

上段の当て（⇨⇦Ⓚ）



心中突きとは対照的に、こちらは上・中段キック系（ミドルとヒザもOK）をさばく。パンチ系を一切さばけないのは心もとないが、ガードされても五分とリスクは低い。キック系の浮かし技を多用する相手に使おう。

天地陰陽（⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）



ほとんどの上中段攻撃に有効な当て身技。当て身後の確定技は、パンチ系とミドルキック系に対して旋桜（⇨ⓅⓅ）、上・中段キック系と右ヒザに対して上勢柳扇掌、左ヒザに対して桜華（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）を使い分けよう。

各種当て身技



他のキャラでは当て身不能な打撃技（両手系、肩系など）に対しても有効。投げ抜けを仕込みつつ使っていきたい。なお、当て身成功後にダウン攻撃が入るものは下記の通り。追加ダメージを逃さないようにすること。

●決めた後にダウン攻撃が確定する当て身技

小ダウン攻撃	ヒザ系、背中系、両手系
ダウン投げ	右パンチ系、右キック系、右ミドル系、肩系
大ダウン攻撃	肘系（ダウン投げも確定）

続・引違からの攻め

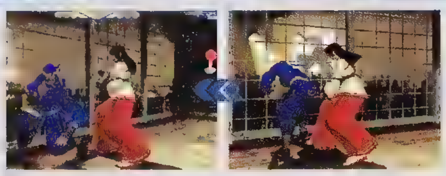
引違は、相手を任意の方向に押して有利な状況を作る投げ技。今回はここからの連係をいくつか紹介しよう。

と、その前に注意点を一つ。引違の⇧方向と⇩方向は有利時間こそ同じだが、実は投げた後の足位置が異なる。「相手の腹側」に投げた後は相手の前足とアオイの前足が交差する形になる（左写真）のだが、「相手の背中側」に投げると両者とも前足が同じ。この違いが連係に大きく響いてくるので、狙った方向に投げられるようにしておこう。



相手の腹側に引違を決めた直後の状況。アオイと相手の前足が異なっている。

⇦方向の引違から壁よろけを狙う



⇩（or⇧or⇩）の引違で相手を壁にぶつけると、ダメージを与えつつ壁よろけ状態にする。背後に壁があるとき狙っていこう。

⇧or⇩方向の引違から壁よろけを狙う



⇧or⇩の引違でギリギリ壁に当たらなかったときは、立ちⓅを決めると必ず壁よろけが発生。陰掌（⇩⇧Ⓟ+Ⓚ）で追い打ちを狙え！

⇨方向の引違から壁よろけを狙う



相手の背後に壁があるときは、⇨の引違から立ちⓀを狙う。立ちⓀは攻撃力が高いので、ノーマルヒットでも壁よろけが発生する。

相手腹側への引違から二択を迫る！

腹側への引違を決めた後、立ちガードする相手には、何と連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）が全段ヒットする。連突小太刀は最速で出すと2発目が空振りするので、若干ディレイをかけること。この選択は2発目をくらった後にしゃがみガードされると防がれてしまうが、その場合も連突絹車（ⓅⓅ⇩ⓅⓅ）を使えば対応できる。

さて、もしも引違で相手の背中側に投げてしまった場合はどうするか。この場合、相手の立ちガードに決まるのは二連突釘脚（ⓅⓅⓀ）。最速で出し切っても1発目と3発目がヒットし、ダウンを奪える。

ちなみに、引違からの選択は天地陰陽後にも狙っていける。「腹側への引違」と同じ状況になるのは、相手の左ミドルを当て身したときのみだが、パンチ系と右ミドルを当て身した後は、「背中側への引違」後と"似た"状態になっている。従来の確定技と組み合わせて二択を使えば、戦術のバリエーションを増やせるはずだ。

●背後から連突小太刀と連突絹車の二択







相手腹側への引違を決めた後や、左ミドルキックを天地陰陽で当て身した後に連突小太刀（2発目ディレイ）を出すと、相手は立ちガードで防げない。これをしゃがみガードで防いでくる相手には連突絹車が有効なので、事実上の二択である。

前号の訂正：「主要技の性能と用途」表中に、二つの誤りがありました。訂正します。①前蹴り（⇧Ⓚ）の発生……誤「鳳凰手（⇧Ⓟ+Ⓚ）と同クラス」　正「いわゆるヒザと同クラス」②香月楼（⇦Ⓟ）の硬直差……誤「ノーマルヒット時不利（中）／カウンターヒット時有利（小）」　正「ノーマルヒット時有利（小）／カウンターヒット時有利（中）」

対戦攻略

ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis



Text

今回はディフェンシブの打撃技の中でも独特の味を持つ技、ヘビィフックコンボを軸にした戦術を紹介しよう(全体的な戦術はムックをよろしく)。オマケネタもアリ。

※本記事ではディフェンシブスタイルを「ディフェンシブ」、オフェンシブスタイルを「オフェンシブ」とそれぞれ表記しています

ディフェンシブのリニューアル技 ヘビィフックコンボ(Ⓟ+ⓀⓅ)を活用した戦略

相手にまとわりつくような連係が強力だった前作との比較をしつつ、今作での効果的な使用法を考えていこう。

1発目が腹側、背中側のどちらにでも避けられるようになった点と、2発目が下段技をつぶせなくなり、しかもガードされると不利になってしまった点がマイナス要素。

プラス要素は、わずかに発生が早くなり、しゃがみⓅをカウンターヒットさせた状態から出せば、相手のしゃがみⓅをつぶせるようになったこと。そして、2発目がカウンターヒットすると頭崩れを誘発させられるようになったことだ。ややリスクは増えたが、より攻撃的になったと考えていいだろう。

ヘビィフックコンボカウンターヒット時の頭崩れの後は、ブーメランフック(⇧Ⓟ+Ⓚ)ヒット後よりも状況がいいためか、コンボが入りやすい。足位置平行時のアオイ以外の全キャラにヘビィフックコンボが決まり、そこをシットダウンローキック(⬇Ⓚ)で拾うことができる(重量級は受け身を取れる)。全体力の3分の1程度のダメージを与えられるので、十分に狙う価値はある。



頭崩れを誘発するため、うかつに手を出すとひどい目に遭わされる。



ヘビィフックコンボが決まれば、シットダウンローキックがほぼ全キャラに決まる。

コンボを決めた後の相手はうつ伏せ頭状態になるため、起き攻めを仕掛けやすい。

●しゃがみⓅ対策を立てる

ヘビィフックコンボは、1発目をガードされた後にしゃがみⓅを出されると、その後の選択肢を簡単に止められてしまう。ディフェンシブエルボー(⇧Ⓟ)でさばくという手もあるが、それではリスクの割にリターンが小さい。ここはカットイン(⇦⇧Ⓟ+Ⓚ)からのブーメランフックか、後ろダッシュからのしゃがみ投げで大ダメージを狙おう。この場合は投げ抜けされる可能性が低いので、よりダメージの高いリブクラッシュニー(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)でOK。

●壁際でのヒットを狙う

ヘビィフックコンボは、よろけ中の相手に当てることでも頭崩れを誘発できる。ヘビィフック(Ⓟ+Ⓚ)の性質上、普通は1発目でよろけることは無いのだが、壁際なら簡単に1発目でよろけさせることができるのだ。1発目を当てて相手を壁にぶつければ、2発目が確定して頭崩れになる。その後はさまざまなコンボが決まるので、いろいろ試して強力なコンボを探そう。



頭崩れ後は、ヘビィフックコンボを当て、うつ伏せ頭状態の相手に起き攻めでもいいが……。

ダメージを取るなら、ヘビィフックで壁にぶつけてからの大ダウン攻撃が高威力。

オフェンシブ時はアップキープ(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が強力

ダメージこそ30と少ないものの、決めた後に二択攻撃が可能なアップキープ。決めた後は、相手のしゃがみⓅにカウンターを取れるハイキック(➡Ⓚ)と投げの二択がオススメ。

ハイキックを読んでしゃがむ相手には、ニー～キック～ジャブ～フック(⇨ⓀⓀⓅⓅ)が有効。ニーがしゃがみガード中の相手に当たれば全段ヒットし、その後大ダウン攻撃までが確定する。避け投げ抜けを使う相手には、遅めのパイルバンカー(⇨Ⓟ+Ⓚ)がいいだろう。



アップキープを決めた後は、ベネッサ側がやや有利な状態での読み合いとなる。

まだ対応に慣れていない相手が多い現状では、素早く投げを決めるのが最も効果的。

オフェンシブのチョッピングライト～ボディスマッシュ(Ⓟ+ⓀⓅ)との違いは？

この技は、オフェンシブのときに同一コマンドで出せる、見た目にはよく似た技。ヘビィフックコンボと比較し、違いを理解した上で有効に活用しよう。

最大の違いは、ヘビィフックコンボでは上段である2発目が、中段という点。ただし、その分ガード時のスキが大きく、中量級の立ちⓅまでが確定。ヒットしてもやや不利になるなど、あまり状況はよくない。同様に中段の2段技であるストッピングトー～セカンドインパクト(⇧ⓀⓀ)の方が使いやすく、一見必要が無いように思える。しかし、この技で2発目の中段を意識させれば、ディフェンシブのヘビィフックコンボをしゃがまれにくくなる、というメリットを忘れてはいけない。やられている方はワケが分からず、混乱すること請け合いだ。



ディフェンシブのヘビィフックコンボがこちら。確かに上段技っぽい。



オフェンシブのチョッピングライト～ボディスマッシュは、アッパーのような中段技。

そのほかの技の性能を補足

●カウンターストライク(オフェンシブ中⇨⇨Ⓚ)

カウンターヒット時にクリムゾンランサー(⇨⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ)が連続技となって全体力の4分の1を奪い、さらにテイクダウンからの選択を迫ることができる。ノーマルヒット時も、相手のしゃがみⓅをボディブロー(⇨Ⓟ)でつぶせるほど有利。さらにガードされたときのスキが小さく、アッパーカット(⇧Ⓟ)で肘をつぶせるほど。間違い無くオフェンシブの主力技の一つだ。技の発生は、実戦的にはヒザクラスなので、しゃがみⓅがカウンターヒットした後などに狙っていこう。

●カットインニーキック(ディフェンシブ時⇨Ⓚ)

前作ではカウンターヒット時限定だったカットインニーキック～フロントスリーパー(⇨Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓖ)が、ノーマルヒット時も決まるように。



カットインニーキックがノーマルヒット。体は白く光っている。

その状態からフロントスリーパーが確定。微妙な強化点だ。

前号の訂正：ディフェンシブスタイル中の技、ストッピングローコンボ(⇩ⓀⓅ)の解説において、誤……「ガードされると投げが確定してしまう」　正……「ガードされても反撃はくらわないが、大きく不利になる」。ちなみに、ストッピングローコンボの1発目の発生が、前作に比べてわずかながら早くなっており、相手の攻撃に割り込みやすくなった。

対戦攻略 Akira Yuki



結城 晶 ゆうき あきら

Text：ちゃっさー

コンボの破壊力がトレードマークとなりつつあるアキラ。その長所を最大限に伸ばすことが、そのまま強さにつながる。今回は、浮かせ技の中で最も大きなダメージを与えられる揚炮（⇩⇩Ⓟ）からのコンボを特集してみよう。

最大ダメージを与えろ！

今回注目したいのは、足位置が八の字のときの揚炮コンボ。初段に使う技を馬歩衝靠にすることで、立ちⓅ始動よりも大ダメージが見込めるケースが多い。ラウ以下なら揚炮がしゃがみガードにヒットしても馬歩衝靠が追い打ちになる（足位置平行始動ならジャッキー、アキラ、ジェフリーにも入る）こともポイントだ。

まず、アオイ、パイに対してはカウンター時②が入り、MAXコンボに。ノーマルでも③が入るので、ダメージは十分だ。また、対ベネッサはノーマル、カウンターともに③でOK。サラ、ブラッドにはカウンター時③、ノーマル時④を入れていこう。

そのほか、ラウまでのキャラはカウンターなら②が入る。ノーマル時は⑤（シュンのみ⑥）になりややダメージが落ちるが、カウンター狙いで出すときはこちらを使いたい。

なお、①は足位置平行時にアオイ、パイに狙えるコンボ。②と同じくMAXコンボだ。

アキラ 連続技

①揚炮（⇩⇩Ⓟ）→上歩川掌（⇦⇨Ⓟ）→馬歩衝靠（⇩⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→白虎双掌打（⇩⇩⇦⇨Ⓟ）



②揚炮（⇩⇩Ⓟ）→馬歩衝靠（⇩⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→冲捶（➡Ⓟ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

③揚炮（⇩⇩Ⓟ）→馬歩衝靠（⇩⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）

④揚炮（⇩⇩Ⓟ）→馬歩衝靠（⇩⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→鵠子栽肩（Ⓚ+ⒼⓅ）

⑤揚炮（⇩⇩Ⓟ）→馬歩衝靠（⇩⇩⇨Ⓟ+Ⓚ）→修羅覇王靠華山（⇩Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

対戦攻略 Sarah Bryant



サラ・ブライアント

サイドネックカットソードの強化で、安定性が増したフラミンゴ。それを活かすため、フラミンゴへ移行するバリエーションも増やしておきたいところだ。

しゃがみⓅへの対応

しゃがみⓅは、全キャラ共通して使い勝手のいい技であり、イヤな技でもある。出してくると分かっていても、大した反撃は入らずに、よろけさせる程度。

そのしゃがみⓅに対して非常に有効な技が、スイッチキック（⇩Ⓚ）だ。この技は足先の判定が強く、少しでも離れていればしゃがみⓅにはまず負けることが無い。それに加え、しゃがみⓅのスキに決まった場合、セットアップコンビネーション（⇩ⓅⓀ）まで確定。ダメージも高いので、ぜひ使っていきたい。

使いどころは、相手がしゃがみⓅを出したくなる状況ならどこでもOK。立ちⓅ、しゃがみⓅ、エルボーサイドチョップ（⇨ⓅⓅ）などをガードもしくはヒットさせたときが特に狙い目だ。また、確定反撃の無い技をガードしたときも十分狙える。これらの状況で、後ろダッシュからスイッチキックを出していく。入力の際には、バックスピンキックターン（⇩⇩Ⓚ）が暴発しないためにも、⇦⇦⇨⇦Ⓚという入力方法がオススメ。これならほかの技が暴発すること無く、後ろダッシュからスイッチキックが出せる。

この一連の行動は、しゃがみⓅに限らず避けにも対応できるので、積極的に戦術に取り入れていきたい。



しゃがみⓅを出したくなる状況で、後ろダッシュからスイッチキック。相手がしゃがみⓅを出したらよろけ、避けたら失敗避け中にヒットする。しゃがみⓅが見えるのでヒット確認も容易。

サイドネックカットソードのススメ

発生が早くなったサイドネックカットソード（フラミンゴ中⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ）は、有利な状況でこそ真価を発揮する。

この技は、サラ側が有利な状況で出すと、相手が避け行動を取った場合、失敗避け中にヒットする。また、相手がしゃがみⓅを出しても、同じく技のスキにヒット。そしてしゃがみガードを選択した場合、中段攻撃としてヒットする。反応が早い相手には立ちガードされるものの、それほど手痛い反撃は受けない。

この技を出す際は、相手の技をしゃがみⓅに特定するなら、避けやすい自キャラの腹側方向に出していこう。



ヒット時に追加ダメージを与えられるほどの有利差は無くなったが、かなり強い。

アキラ：揚炮は浮きが高いため、しゃがみガードにヒットしたときも十分な追い打ちが可能。高さを即座に判断できれば、効率がアップする。詳しいコンボは、今後取り上げていこう。
サイドネックカットソードのスキ：この技がガードされた場合は、スキは比較的大きいものの距離が離れるため、反撃はレバー入れ立ちⓅからの連続技程度。

対戦攻略 Lau Chan ラウ・チェン



Text：かっちん

虎形への移行と虎形時の動きを覚え、的確に攻め立てよう。また、双虎旋爪の使いどころを身に着ければ、相手の動きを大きく制限できる。闘いを有利に展開できるぞ。

虎形へ移行するポイント

虎形へ移行できる技群は、前号で紹介した通り全部で八つ。そのうちⓅ+Ⓚ+Ⓖで移行させるものは五つとなる。

鳳凰槍掌（⇨ⓅⓅ）からの移行はしゃがんで対応されるため多用は禁物、相手次第となる。ならば、穿脚冲掌（⇦ⓀⓅ）を最速で出し切ってから移行した方が効果的。2発目にディレイをかけカウンターを狙う、穿脚連環虎掌（⇦ⓀⓅⓅ）との使い分けもしたい。

後は、基本である斜上冲捶（⇩⇦ⓅⓅ）からの移行。常に虎爪撃掌（虎形中Ⓟ+Ⓚ）ばかりでなく、虎脚背転（虎形中Ⓚ）も使用し、相手の出方をうかがっていこう。



順歩連掌（⇦⇦ⓅⓅ）からの構え移行も強力だ。忘れずに使っていこう。

斜下掌と鳳凰槍掌で

虎爪撃掌でよろけを誘発した場合は、斜下掌（⇦Ⓟ）で浮かせられれば理想的。連掌転身脚（⇦ⓅⓅⓅⓀ）が決められるため、リターンが大きい。もし虎爪撃掌がヒットした場合でも、そのまま連掌転身掃脚（⇦ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）と切り替えやすいのが利点となる。

ただし、よろけ誘発後、斜下掌では回復されることも多い。その場合は、さらに発生の早い鳳凰槍掌での攻めが必要だ。虎爪撃掌でのヒット確認（ヒット時は斜下掌へ）、ガード時には足位置の確認と一気にやるべきことが多くなるが、ぜひとも臨機応変に立ち回っていきたい。



斜下掌を回復する相手には鳳凰槍掌の出番となる。追い打ちも的確に行なおう。

双虎旋爪のメリットを知ろう

双虎旋爪（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）はなかなか効果的な部分が多く、要所で使っていきたい技の一つ。まず、避ける方向がラウの背中側であるだけで警戒されにくい。さらに、避けに成功しても2発目がヒットすることもある。ヒット後は背後斜下掌（敵背中⇩Ⓟ）を出せばしゃがみⓅにもつぶされない。カウンターでも浮かせられなくなったが、主導権は握れる。もちろん、ガードされても確定の反撃は無い。



使うポイントは、余裕のある起き攻め時。掃脚系での追い打ち後は苦しい。



ヒットした場合は強気に攻めていきたい。ガードされたときはしゃがみ振り向きで対応。

対戦攻略 Shun Di



舜帝（シュンディ）

Text：キャサ夫

優れたダメージ効率と、テクニカルな技性能。バランスが取れているシュンだが、それでも決め手は「飲酒数」。うまく使いこなせば最長老・最強の座も……!?

飲酒数9杯と10杯の差

シュンの武器は、飲酒10杯から出せる転身月牙跳撃（⇦Ⓟ+Ⓚ）。上・中段Ⓟ、肘系の技を当て身できるか否かの差は大きい。転身月牙跳撃は当て身が失敗しても中段の打撃で攻撃し、ガードされても確定反撃技は存在しない。ときにはガード後再び転身月牙跳撃という連係を使ってもいいだろう。飲酒10杯以上では、豪杯旋舞（⇩⇨⇧⇦ or ⇧⇨⇩⇦Ⓟ+Ⓖ）の存在も大きい。ヒマがあれば、仰飲酒（Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で酒を飲むのじゃ！



飲酒10杯になると、容易に手を出せないと思わせるほどインパクトを持つ転身月牙跳撃。



飲酒10杯以上になったら、狙う投げ技は豪杯旋舞。これ一択でも構わないぞ。

コンボから自然な起き攻めへ

当てやすく、打撃の主軸ともいえる挑腕撩拳（⇩⇦⇨Ⓟ）。ヒットすると相手を浮かせ、さまざまなコンボを狙えるが、今回はコンボで大ダメージを与えつつ、そのままスムーズな流れで起き攻めに移行できる連係を紹介しよう。

挑腕撩拳がカウンターヒットしていればベストだが、一応ノーマルヒットでも可能なので、挑腕撩拳のヒット確認をできるようにしておきたい。

まず、挑腕撩拳がヒットして浮いたら立ちⓅを1発決め、次に連飛跳撃（ⓀⓀ）を出す。カウンターヒット時は、これがすべて決まる（ノーマルヒット時は連飛跳撃の1発目まで）。ここでの注意点は、レバーを常に前に入力したまま。また、立ちⓅの前後は連係技を出さないために、必ずⒼボタンで区切ることだ。これを忘れずに。

コンボ部分はこんな感じだ。このコンボだけでも、体力ゲージの約3分の1を奪えるのだが、この連係の特徴はさらにその先、連飛跳撃でⓀボタンを押し続け、張果老の構えに移ることにある。張果老の構えになったら、すかさず前転（張果老中⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）するのだ。ここで相手が受け身を取ると、中段攻撃の前転～漫歩酔硬手（前転中Ⓟ）と、下段攻撃で全回転系技の前転～酔仙連掃腿（前転中Ⓚ）の二択を仕掛けることができる。

この連係の利点は、前転後相手の受け身の成否を判断して技を出せるほか、受け身を取らなかった場合、そこから翻身連尖脚（⇦Ⓚ+Ⓖ）を出せばうまい具合に起き上がり攻撃を迎撃できることだ。ぜひマスターしてほしい。



単発で連飛跳腿を使ったときも、迷わず張果老の構えに移行することを忘れずに。



前転からは完全二択が成立。ときには、投げを織り交ぜてみてもいいぞ！

EVO事典
ラウ：双虎旋爪は技の発生自体はそれほど早くないので、起き攻め時に使用するときは注意。硬化が大きい技で空中コンボを締めたときは、なるべく控えるようにしたい。
シュン小ネタ：向側後避払手（⇧ or ⇩Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ）はシュンの腹側に避けてから出すと直線攻撃、背中側に避けてから出すと、何と全回転系に！　ま、どうでもいい話ですけどね

対戦攻略 リオン・ラファール Lion Rafale



Text：キャサ夫

攻めてよし、待ってよし。いろんな意味でバリエーション豊かで、性能面も充実してい[illegible]オン。しかし、それもしっかりと状況を把握して闘ってこそだ。

確定状況をしっかりと覚えよう

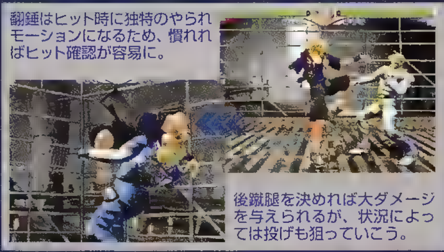
本作で増えた確定状況を知らないー、というのは非常にもったいない話。そこで、いくつかの確定状況について紹介していこう。

まず一つ目は、上段攻撃の翻錘（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）。前号でも紹介したが、この技のカウンターヒット後は後蹴腿（⇦Ⓚ）が確定するほか、投げ技も確定で決めることができる。ただし、間合いが離れるため、ほんの少しダッシュが必要となる。

次は相手を壁に追い詰めた際によく見る光景だが、ミドルキックがヒットして相手が壁にぶつかり、跳ね返ってきたとき。この場合、相手の回復が遅れると後歩八翻錘（⇦Ⓟ+Ⓚ）がヒットし、その後は撲歩（⇨⇨Ⓟ+Ⓖ）が確定するのだ。撲歩が決まったら投げ技へ派生してもいいが、ここは壁へ追い詰めた状況となるので、連環錯捶3（⇨⇧Ⓟ+ⒼⓅⓅⓅ）を決め、ラッシュを継続させたい。

起き攻めに斜前歩～斜掃捶

自分の腹側へ斜前歩（⬁ or ⬃Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）で移動して当てると有利になる斜掃捶（斜前歩中Ⓟ）。しかし、斜前歩からは上段と下段しか無いため、当てにくい。そこで紹介したいのが、ダウンした相手の起き上がりに重ねるという使い方。斜前歩～斜掃捶は横へ大きく移動するため、起き上がり攻撃をつぶしてダウンを奪うことができるぞ。モーションでバレやすいため、たまに使うと効果的だろう。



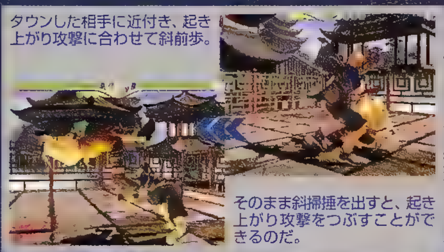
翻錘はヒット時に独特のやられモーションになるため、慣れればヒット確認が容易に。

後蹴腿を決めれば大ダメージを与えられるが、状況によっては投げも狙っていこう。



相手を壁に追い詰めたときのリオンの攻めは脅威。全回転の下段とミドルキックで二択だ。

ミドルキックがヒットしたらすかさず後歩八翻錘を入力し、そのまま撲歩まで入れこもう。



ダウンした相手に近付き、起き上がり攻撃に合わせて斜前歩。

そのまま斜掃捶を出すと、起き上がり攻撃をつぶすことができるのだ。

対戦攻略 雷飛（フェイ） Lei-Fei



Text：H.L

後襲腿（跨虎式中Ⓚ）のさばき効果が削除され、跨虎式の威力に陰りが見えてきた。しかし、独立式を使った新たな戦術を構築することで、構えの強さを維持できるはず。

独立式が強化

「EVO」で発生が早くなった側進前掃腿（独立式中⇧ or ⇩Ⓚ+Ⓖ）が、独立式をさらに扱いやすいものに変えた。

この技は、出始めに直線系の技をかわす性能があり、上段なら全回転をもスカす。ノーマルヒット後は五分となり、カウンターヒットでダウンを奪える。その性能のよさから、レイ・フェイの主力となり得るほどの技なのだ。

この技のポイントは、不利な状態で独立式になってもしゃがみガードを意識させられるということ。その恩恵で、翔飛連脚（⇦Ⓚ+ⒼⓀ）、十字蹬脚（独立式中Ⓚ）、下掃連旋撃（跨虎式中⇩ⓀⓅ）、向側蹬脚（避け中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）といった、技後の状態があまりよくない独立式移行技が使えるようになった。また、独立旋掌（独立式構え）が狙いやすくなったのもポイント。当て身を狙っている際に危険を感じたら、とりあえず出せばOK。かなりリスクを軽減できる。

この側進前掃腿は、普段の立ち合いでも使っていける。中間距離から避けや立ちガードに対応する技としての活躍が期待できるぞ。

頭崩れと背後ヒットからのコンボ

羅拳撃（⇦ⓅⓅ）のダメージが減少したため、頭崩れからの最大ダメージは双翔飛後掃腿（⇦Ⓚ+ⒼⓀ⇩Ⓚ）。しかし、硬化が長いので、うつ伏せ頭敵側ダウン時の横転受け身に対して箭疾歩（敗式中Ⓟ+Ⓚ）の背後ヒットを狙うなら、やはり羅拳撃になる。

背後ヒットからのコンボは箭疾歩後の蹬脚（⇨⇨Ⓚ）が正面時のよろけと同じになったので、斜天連掌（⬁⬁ⓅⓅ）→背身肘撃（⇩Ⓟ+ⓀⓅ）が安定かつ高威力。また、背後からは崩捶掌壁（敗式中Ⓟ+Ⓚ）が連続ヒットし、その後密着でかなり有利な状態になる。狙ってみてもいい。



たとえいい状態で独立式にならなくても、側進前掃腿のおかげで選択の幅が増えた。

直線系の打撃は側進前掃腿で難なくかわせる。強気にほかの技で攻めることも忘れずに。



立ち合いで出しても効果あり。かわし性能で、直線系の打撃をある程度封じ込める。



背後ヒットは警戒されるが、相手の行動をその場受け身かダウンに絞れる。

リオン：落撃掌（⇧ⓅⓅ）から連三捶盤肘（⇦⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ）は確定コンボだが、右勾心で止めジャスト受け身を取られなければ連旋腿（ⓀⓀ）が決まる。威力重視の、ちょっと図々しい連係だ。
崩捶掌壁の背後ヒット：1発目が背後ヒットしたら、2発目に振り向きガードが間に合わない。この状況は、蹬脚が割り込まれないほど有利になるが、最速投げはスカるので注意。

デュラッヘ!! 編集部近くのゲーセンにて、ダビ氏にボコされて恥ずかしアイテム着けられた担当だヨ！ 今月はイベント情報盛り沢山の2ページでお届け。さたに、じゃなくてさらに、アルカディアと映像企画部が超気合いを入れて耳血を出しながら作っている『EVO』ムック、通称緑本の付録DVDの収録リポートもアリ。いやマジ話、このDVDかな〜り見どころ満載ですぜ奥さん!!

確定反撃、もう覚えたかな!?

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

VFR

熱い闘いを制したのはどのチームだ!? VFRカップ戦第2弾

「VF4エボリューション〜大阪夏の陣〜」盛大に開催！

VFRカップ戦第2弾となる『VF4エボリューション〜大阪夏の陣〜』が8月25日、おなじみ大阪天王寺PASSCAにて開催された。

注目は何といっても『EVO』を使用した最初の大きな大会という点。今回も東京、中部、九州エリアからの遠征組が多数来挙し、エントリーは42チームを数えた。

気になる『EVO』から登場した新キャラクター二人の使用率はどうだったか？ 結果は剛5人、ブラッド4人と思いのほか少なかった。戦術が確立されてない上に、共にクセのあるキャラのため、認知されていないという部分が大きいか。しかし、嵐&ヒジテツの元ジャッキー使いがそろってこの新キャラを使い、大会で高いパフォーマンスを披露。「意外と強い」感を存分にアピールした!?

また、前回までは居なかったいわゆる『EVO』からの参入組もかなり増えた模様。ただ、残念ながら現役プレイヤーを打ち負かす新戦力はさすがに出現しなかった。この辺りのシビアさは、やはりVFならではという感じ(笑)。

さて試合の方は、予選において大須晶vs.養老影の「同部屋対決」が実現し、大須が敗れる波乱(?)はあったものの、ほぼ順当通りの結果。迎えた決勝トーナメントでは、やはりともいうべき経験とスキルを持ち合わせた強豪プレイヤーが『EVO』でも勝ち上がってきた。

そして決勝戦はデスレンジャーとTHE強者の、お約束(その1)の東京エリア対決。試合は一進一退の攻防でついにお約束(その2)の大将戦。ちび太vs.ムッキー晶『EVO』初対決！ 全ギャラリーが見守る中、ムッキーがちび太に対してまさかの下段当て身を決めると、その日MAXの盛り上がりを見せた。結局この一撃が神に効き、THE強者が『EVO』初Vを成し遂げた(ちなみにシード権はムッキー晶の手に渡った)!!

VF4エボリューション〜大阪夏の陣〜トーナメント表



優勝：THE強者 <鼻歌じじい(シュン)、ジョウ(レイ)、ネオタワー(ジャッキー)、マッスルサラ(サラ)、ムッキー晶(アキラ)



優勝チーム。後列左から、マッスルサラ、ネオタワー、ジョウ。前列左から、ムッキー晶、鼻歌じじい。チーム名通りの強者っぷりだ!!

EVENT INFO

VFR公式サイト
http://www.beat-tribe.com/vfr/

EVENT

もう闘いは始まっている!!

セガアミューズメント主催、関東規模の大会が開幕！

この度、セガアミューズメントの東京支社の主催で、東京・神奈川をメインとする関東規模の大会が実施されることになったぞ！

その名も「バーチャファイター4 エボリューション 東京大会 <ヒロイズム>」。バーチャ界のヒーローを目指せといわんばかりの名を冠した大会だ。今大会には、北関東圏のバチャっ子の要望も受け、極道場も乱入決定！ スケジュールをチェックしておこう！

日程	時間	店舗名	電話番号
9月28日(土)	18:00	ツインスタージオスセガ(神楽坂)	03-3260-7253
	18:00	ハイテクセガ三ッ境(三ツ境)	045-365-5375
9月29日(日)	12:00	セガワールド成増(成増)	03-5998-5040
	16:00	池袋カーニバルプラザ(池袋)	03-3986-2060
	19:00	池袋GIGO(池袋)	03-3981-6906
	16:00	河辺アミュージアム(河辺)	0428-24-5672
	19:00	ハイテクランドフォルム(武蔵境)	0422-34-7849
10月5日(土)	16:00	ハイテクランドセガ立石(京成立石)	03-5670-6815
	19:00	パセラ(上野)	03-3832-8002
10月6日(日)	13:00	シネマジック(蒲田)	03-3730-2559
	16:00	ハイテクランドセガ池上(池上)	03-3752-4159
	19:00	ハイテクランドセガトーヨーボウル(池上)	03-3754-7757
	14:00	セガワールドゴードン(調布)	0424-99-2702
	18:00	セガワールドアルカス(府中本町)	042-365-2591
	19:00	ハイテクセガ葛西(西葛西)	03-3687-8868
10月12日(土)	13:00	新宿スポーツランド本館(新宿)	03-3352-5489
	18:00	西郷会館(上野)	03-3833-0192
	19:00	ペンギンハウス相模原(小田急相模原)	042-746-4358
	16:00	セガワールド甲府中央(甲府)	055-228-1473
10月13日(日)	13:00	コロンボ(有楽町)	03-3215-7622
	16:00	有楽町カーニバルプラザ(有楽町)	03-3214-7934
	19:00	クラブセガ秋葉原(秋葉原)	03-5256-8123
	14:00	ハイテクランドセガ BREEZE(横浜)	045-313-6435
10月13日(日)	19:00	パームトップス(本厚木)	046-223-7157
10月14日(祝)	15:00	セガワールド大森(大森)	03-5709-0669
	19:00	クラブセガ大崎(大崎)	03-3495-0520
	15:00	セガワールド東大和(東大和市)	042-563-8901
	19:00	セガワールドパルテノス(多摩センター)	042-389-0551
10月19日(土)	13:00	新宿スポーツランド西口(新宿)	03-3344-0748
	16:30	新宿カーニバルプラザ(新宿)	03-3209-5014
	18:00	セガワールド船堀(船堀)	03-5676-2522
	15:00	極・セガワールド前橋(群馬県)	0272-31-1109
	15:00	極・クラブセガ柏（千葉県）	0471-64-0866
10月20日(日)	18:00	パソピアード横浜(横浜)	045-311-8324
10月26日(土)	19:00	クラブセガ渋谷(渋谷)	03-3780-2667
	19:00	セガワールド光が丘(光が丘)	03-5393-3010
	15:00	極・セガワールド狭山(埼玉県)	0429-56-6490
	13:00	極・セガワールド小山(栃木県)	0285-28-6281
10月27日(日)	13:00	セガフラッパーズハウス自由が丘(自由が丘)	03-3725-3953
	16:00	ハイテクランドペンギン(中目黒)	03-3714-6748
	19:00	ハイテクランドセガ渋谷(渋谷)	03-3409-4737
	13:00	ハイテクランドセガ戸塚(戸塚)	045-871-5598
	16:00	ハイテクセガ辻堂(辻堂)	0466-35-0539
	19:00	セガワールド西鶴間(鶴間)	046-276-7766

EVENT INFO

大会詳細、開始時間などは下記サイトへ！
http://www.sega-am.jp/event/vf4ev/

RULES

●試合は4本3セット先取にて行ないます。[illegible]選択できません。[illegible]
●参加にはVF4キャラクターアクセスカードが必須となります。
●18時以降に開催される大会には18歳未満の方は参加できません。
●当日エントリーのみ受け付けます。人数制限はありません。
●表記はすべてエントリー受付終了時間です。必ず表記時間までに受付までお集まりください。
●参加費はお一人様100円です。
●エントリーはご本人様のみの受け付けとします(代理の方のエントリーは不可)。
●席(1P側、2P側)は[illegible]じゃんけんにて決定します。
●キャラクター選択時の[illegible](1P・2Pカラーのみ選択可)。
●試合中に筐体の不具合が発生した場合は試合を中断し、中断時の取得セット数から再試合、その際ステージはランダムで再決定となります。試合終了後の申告は受け付けません。
●試合開始時、選手が呼び出しに応じない場合はその試合をとばして次の試合を行ないます。試合が終わるごとに呼び出します。トーナメントの対象回戦が終了しても選手が呼び出しに応じない場合はその選手は不戦敗になります(1回戦が終了した時点で不戦敗になります)。
●予選大会優勝者は11月3日(日)[illegible]での決勝大会に参加できる「決勝参加権」が与えられます。
●決勝参加権は譲渡できません。既に決勝参加権を獲得している方は別の店舗の予選大会に参加できません。
●決勝大会開催場所への交通費は一切お支払できません。

EVENT

極道場特設コーナー「格闘スタジアム」登場!!&極道場東北本部道場戦開催!

群馬県はセガワールド前橋店に、極道場特設コーナーが登場したぞ。入り口には6画面のモニタがあり、最新のお手並み拝見2大会映像をチェックすることもできる。豪華な対戦スペースで、待ち時間に全国の強豪の闘いぶりを閲覧できるぞ!! 君もぜひ見に（対戦をしに）行ってみよう。盛り上がること間違いナシだ！



これが「格闘スタジアム」だ!! 内装も道場っぽい造りで本格的。手前のモニタでは全国の大会映像を見られる。セガAM2の協力で、VFレアアイテムも展示中なのだ！

SHOP INFO セガワールド前橋
群馬県前橋市関根町363
TEL.0272-31-1109
R17号線沿い、毎週バーチャの日イベント実施中！

極道場最新情報！ 今度は東北地方にて火蓋が切られる!! 東北エリアの各道場で開幕、決戦はハイテクセガ仙台（通称地下セガ!?）で行なわれるぞ。要チェックだ！

店舗名	住所	電話番号	開催日	時間
セガワールド青森	青森市大字浦町字奥野617	017-722-9201	11月3日	17:00
ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	018-837-5041	11月17日	15:00
ハイテクセガ盛岡	岩手県盛岡市大通2-6-11	019-623-2562	11月10日	15.00
ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビル B1F	022-267-1834	11月16日	15:00
セガワールド北山形	山形県山形市北町1-3-20	023-681-8699	11月17日	15:00
セガワールド日和田	福島県郡山市日和田字西中島7-1	024-958-3951	11月10日	15:00
決勝戦・ハイテクセガ仙台			12月8日	15:00

VFR

君の地元にはあるかな!?

VFR新店舗紹介

VFRに新たな参加店舗が増えたぞ。どのお店も『VF』にはかなり力を入れている強力なお店ばかり！ 今後、継続的にイベントを行なっていくので、近くに住んでいるプレイヤーはどんどん参加してくれ!!

エリア	店名	住所	電話番号
北海道/東北	パワーステーション	山形県米沢市中田町12−8	0238-37-2417
関東	ゲームチャリオット海士有木店	千葉県市原市海士有木1743	0436-36-5566
関東	ゲームチャリオット船橋店	千葉県船橋市藤原5−6−7 2F	047-429-0406
関東	ゲーム倶楽部	神奈川県鎌倉市大船1−23−28 万屋ビル別館1F	0467-44-2142
関東	グッドヒル	栃木県宇都宮市川田町1000−1	028-614-6142
関東	アミューズメントパーク BIG APPLE	埼玉県さいたま市宮町1−9 湯沢ビル1F	048-642-3053
東京	ゲームニュートン	東京都板橋区志村3−24−3	03-3558-9766
中部/北陸	コスモランド小松店	石川県小松市有明町105−5	0761-23-2756
中部/北陸	ゲームインさんしょう新庄店	富山県富山市荒川3丁目1番6号	076-421-6533
中部/北陸	APINA諏訪インター店	長野県諏訪市沖田町4−41−8	0266-53-1181
関西	ゲームセンターダイオウ	岐阜県岐阜市宇佐南3−7−5	058-274-3291
関西	K−CAT加古川	兵庫県加古川市尾上町今福71	0794-53-6011
中国/四国	ファンタジスタ	岡山県倉敷市玉島爪崎162	086-523-6555
九州/沖縄	アミューズメントベガ	沖縄県那覇市泊2丁目4−4	098-866-6255

鋭意制作中！ アルカディアの「EVO」ムックはこんな感じになっております!!

Green Book付録DVD・収録現場リポート

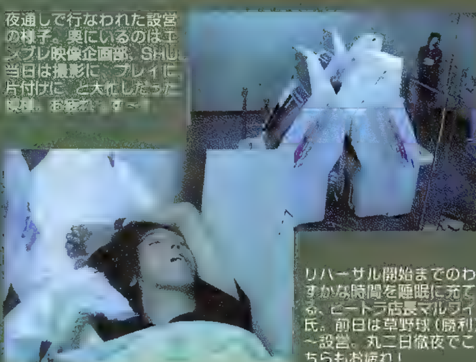
9月某日、町田は「ビートライブ」にて、アルカディアのムック、通称「緑本」の付録DVD収録が行なわれた……。ここでは、現場の苦労話なんかを紹介し、当日のライブ感を2ドットくらい感じ取ってもらえると、あ、こりゃうれしいな……SNKG（そなかじ）。

興奮の渦！ ビートライブが燃えた!!

アルカディアムック史上、類を見ない「付録DVD」。そのプロデュースは、ご存じ町田「ビートライブ」の店長、山岸氏にお願いした。氏の呼び掛けにより、首都圏はもちろん九州、沖縄、大阪、名古屋……「ほぼ」日本中の有名バーチャプレイヤーたちが、ビートライブへと大集合。DVD内に収録される、コンセプト&ランダムバトル（因縁の試合&野試合）、アナザービートライブカップ（ミニトーナメント）への参戦のために駆け付けてくれた。

当日は小○急線が事故で、本来のイベント開始時間に店内に居たプレイヤーがSHU（撮影スタッフだから居て当たり前）とマッスルサラのみ！ という少々ビビリの入るアクシデントも起こったが、何とか全員集合。ついに、何となく意地やプライドをかけた試合が開始された……。

と、これ以上は詳しく書けないので、中身を知りたい人はぜひムックを買ってちょうだい。絶対損させないから！



夜通しで行なわれた設営の様子。奥にいるのはエンブレ映像企画部、SHU。当日は撮影に、プレイに、片付けに、と大忙しだった模様。お疲れです〜！

リハーサル開始までのわずかな時間を睡眠に充てる、ビートラ店長マルワイ氏。前日は草野球（勝利）〜設営、丸二日徹夜でこちらもお疲れ！

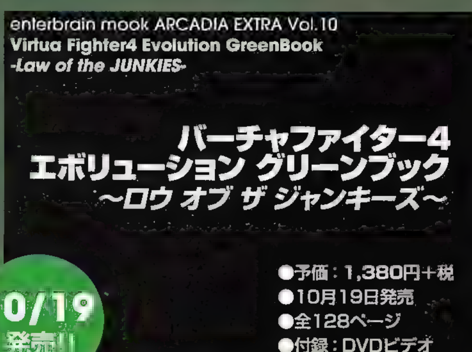
ココを見てくれDVD！

コンセプトバトルは大須晶 vs ムッキー「ミールック」晶の東西アキラ決戦を始め、「鳳凰」ナポレオン vs 「カリスマ」セガールの全国決勝「EVO」版など好カードが目白押し！

ミニトーナメントも、有名プレイヤー32名がしのぎを削る白熱の闘いで、見どころ満載の内容となっている。バーチャ神は勝ち進んだのか!? 新キャラ勢はどんな試合をするのか!? 山岸さんは新キャラの技名を実況できたのか!? その答えは、もうすぐ——!!



当日の超盛り上がりに一役買った、大須（左）とムッキー（中央）。知りたきゃDVDを見てくれ!!



10/19 発売!!

※参加プレイヤー内訳：収録に参加したプレイヤーは、ビートライブ推薦の25名+アルカディア推薦の5名に、当日参加枠を見事くぐり抜けた2名の計32名。当日枠を決めるトーナメントには、『雷太』『バーチャフルライフ』でおなじみVoVo先生も参加。惜しくも通過できなかったが、大須に「ホホさんのジャッキー格好いいっすね！」と言われたとかされないとか……。

気になる段位システムを徹底解析！

麻雀格闘倶楽部
MAH JONG FIGHT CLUB
全国オンライン対戦Ver.

麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：多人数通信対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2002年7月25日(稼働中)
■使用基板：——

Text：垂れ乳殿竜

ゲームセンターで大好評稼働中の「麻雀格闘倶楽部」。今号では気になる段位システムの仕組みや、四神・黄龍の秘密を余すことなく完全披露。i-modeから接続可能なKONAMI IDの情報も盛りだくさんだぞ！

段位システムとは？

「麻雀格闘倶楽部」には、会員、四神、黄龍の階級があり、対局を繰り返して階級を上げていく。まず、カードを購入した新規プレイヤーは会員(十級)からのスタート。獲得点棒のパラメーターが規定値以上になれば昇格できる。

会員(一級)をクリアし、初段になるとそれまでの打ち方により四神のいずれかの称号を与えられる。有段者同士の対局では、相手とファイトオーブをかけて闘い、ファイトオーブを一定数以上集めると昇段となる。そして八段をクリアすると四神マスターの称号を受ける流れになっている。



四神の称号を受ける際の主な判断基準は振り込み率、平均あがり翻、あがり率、そしてドラ使用率のパラメーター。対局時は相手の称号を確認しておくように心掛けよう。



四神とは？　黄龍とは？

四神とは中国古代に[illegible]れていた四種の空想の動物のこと。それぞれ各方角の守り神的存在として、東を青龍(せいりゅう)、南を朱雀(すざく)、西を白虎(びゃっこ)、北を玄武(げんぶ)と当て、四方の中心に位置する聖獣を黄龍(こうりゅう)としていたのである。

[illegible]

[illegible]を使った速攻を[illegible]

[illegible]

[illegible]のような姿が特徴の聖獣。[illegible]

[illegible]黄龍の称号を獲得するためには、四神のいずれかに分類されたのち、数々の対局を勝ち抜いて麻雀格闘倶楽部[illegible]プレイヤーにならなければいけない。

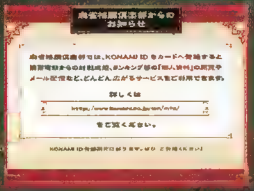
KONAMI ID＋i-mode

「KONAMI ID」とはコナミが行なっているネットワークサービスを利用できるIDのこと。登録するとさまざまなコンテンツサービスを利用できるようになるので、利用しない手はないぞ。

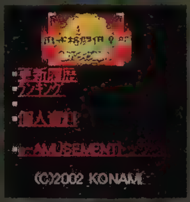
KONAMI ID＋i-modeで見ることができる個人資料には、名前、段位、所属地域、獲得黄龍宝珠数、獲得宝珠数、全国ランキング、地域貢献ポイントなどがある。自分の実力が全国でどれくらいの位置にあるのかを、一目で確認できる。

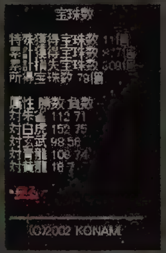
戦績データでは過去30試合の戦績を見ることができるので、覚えておきたい。総合的な戦績が見たければ総合データ画面を開けば、総東風数、各順位獲得回数、累計獲得点棒、累計損失点棒、あがり率、平均あがり翻、振り込み率、ドラ使用率、リーチあがり率、ツモあがり率、役満あがり回数を一目で見ることができる。

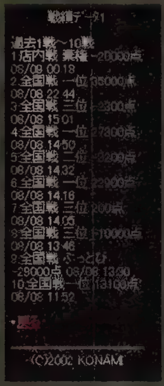
宝珠数掲載画面では、獲得宝珠数のほかに四神&黄龍別勝敗表があり、自分がどのスタイルの相手に勝率が良く、またどのスタイルの相手に勝率が悪いのかすぐに分かるようになっている。

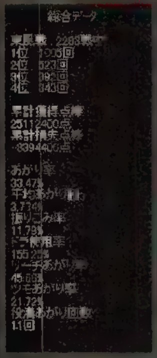


「麻雀格闘倶楽部」以外のゲームもコナミから続々対応予定。今後が楽しみだ。詳細はこちら。http://www.konami.co.jp/am/k-tai/contents/











プレイの順番待ちなどの暇なときには、KONAMI ID＋i-modeで自分の戦績をこまめにチェックしておこう。

MFC辞典 [illegible]「麻雀格闘倶楽部」[illegible]ランキング(垂れ乳殿竜へ)[illegible]三位は[illegible]位はタネ切れ、そして[illegible]これからはみんなプレイする前に100円玉の[illegible]と一緒にトイレに行くのも忘れないように[illegible]

キャラごとの戦術は熟成期に突入か!? そんな中バージョンアップの情報が!!

Impression

フィールドを自在に動き回り、武器の特性を活かして闘う感覚は新鮮そのもの。自由度の高さでは、他の追従を許さない3D武器格闘だ。対人戦だけにとどまらないお楽しみ要素で、末永く楽しめるのがうれしい。

コマンド表記について

記事中のコマンドはキャラクターが右を向いているときのものです。また、コマンド表記の意味は以下の通りです。

- ○：ボタンを短く押す
- ●：ボタン押しっぱなし（ホールド入力）
- ⇨：レバーを短く入力
- ➡：レバー入れっぱなし（走る）
- ☆：レバーをニュートラルに戻す
- ＋：同時押し
- ○○：「タタン！」と素早く入力（スライド入力）

SOUL CALIBUR II



大ダメージを与えられるコンボやソウルチャージキャンセルを絡めた戦術が確立され、技術面での円熟期を迎えつつある『ソウルキャリバーII』の対戦。しかし、ここにきて、新たなバージョンの登場が発覚した。ここから、また新しい攻防が繰り広げられるのだ。

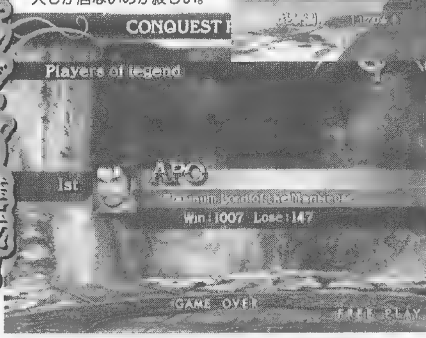
ソウルキャリバーII
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2002年7月9日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246

SOUL CALIBUR II

殿堂ランキング入り達成！



やっとの思いで1000勝達成!! 長い道のりだった。勲章は既に4色集まっているから……、



編集部初の殿堂入りが決定!! ランキングにまだ一人しか居ないのが寂しい。

ついに殿堂入り条件発覚!!

殿堂入りするためには、次の二つの条件が必須になる。

①4色の勲章を集める
②1000勝を達成する

一つ目の「4色の勲章」については、前号で紹介した通り。勢力統一時にその軍に所属している人に与えられる、国のカラーを示す勲章だ。勲章は、ワールドマップ画面でスタートボタンを押すと表示されるプレイヤーデータで確認できるぞ。まだ持っていない色があるなら、所属する軍をその色に合わせよう。

これらを達成し、なおかつ成績の高い上位5名が殿堂入りを果たすことができる。成績の判定には、その基板内に登録されているほかのプレイヤーとの相対評価が関わってくるため、これを達成すればOK、というものは無いぞ。

殿堂入りは果たした？
続・コンクエスト 海千山千

一人で楽しむなら、やっぱりコンクエストモード。その最終目標となるのは、やはり殿堂入りということになる。道のりは長く険しいが、一歩一歩着実に進んでいこう。一度殿堂入りを果たしても、それをキープすることにもたゆまぬ努力が必要だ。

Text：ちゃっきー

ナムコ直営店にて殿堂入りカードをゲットせよ

ただ今実施中のコンクエストキャンペーン。これは、ナムコ直営店で殿堂入りを果たすと、先着2500人に「ソウルキャリバーII殿堂入りカード」がプレゼントされるというものだ。裏面に最新の描き下ろしイラストが入ったこのカードは、シリアルナンバー入り。つまり世界に一枚しか存在しない稀少品だ。これをゲットするためにも、コンクエストモードをやりまくろう！ カードはお店ごとに何枚かが用意されており、そのお店のカードが無くなったら終了。ナムコのホームページに直営店のリストも載っているので、カードの残り枚数を聞いてからチャレンジするのがいいかも!?

ホームページアドレス
http://www.namco.co.jp/home/ar/event/soulcalibur2/

これで勝ち抜け！
コンクエストCPU攻略法

ここで少しだけCPUの傾向を紹介。攻略法を練り、効率よく勢力を拡大しよう。

①8WAYRUNを多用

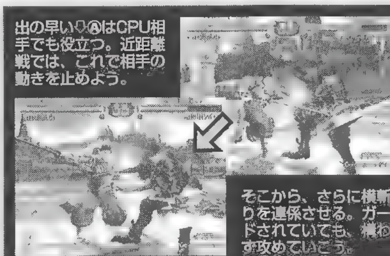
CPUの傾向として、真っ先に挙がるのがコレ。縦斬りは1発で大ダメージを与えられるもの以外あまり使わず、横斬りを主体に組み立てよう。近距離戦では、⇩Ⓐなど出の早い横斬りで動きを止めて立ち途中Ⓐといった連係が有効だ。

②しゃがまない

下段攻撃は見てからガードすることの多いCPUだが、上段攻撃をしゃがんでかわすことは滅多に無い。よって、性能のいい上段横斬りは多用していこう。投げもよく決まるが、高い称号を持つCPUには抜けられることが多い。

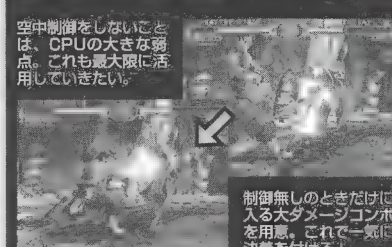
③空中制御をしない

これもCPUの大きな弱点。浮かせ技ヒット後は対人戦で使う安定コンボではなく、制御無しに対して最大ダメージを与えられる多段コンボを決めてやろう。



出の早い⇩Ⓐは CPU相手でも役立つ。近距離戦では、これで相手の動きを止めよう。

そこから、さらに横斬りを連係させる。ガードされていても、構わず攻めていこう。



空中制御をしないことは、CPUの大きな弱点。これも最大限に活用していきたい。

制御無しのときだけに入る大ダメージコンボを用意。これで一気に決着を付けろ！

キャリバーファンなら、ぜひとも手にしたい殿堂入りカード。殿堂入り条件が明らかになった今、後はナムコ直営店に急行してコンクエストモードをやり込むのみだ。コンクエストキャンペーンについての詳細は50ページにて紹介しているので、そちらも確認してみよう。もしカードが無くなってしまっても、その後には新企画が待っているとの情報が……！



ソウルチャージ対応技を全キャラ網羅!!

ソウルチャージシステム

ソウルチャージの詳細なデータ解説に加えて、各キャラごとに設定されたソウルチャージ対応技を一挙に公開！　それぞれの詳しい使いどころについては、次ページのキャラ別パートで解説!!

チャージレベルとその効果とは!?

攻撃にさまざまな効果を付加するソウルチャージは、チャージした時間に応じてレベルが3段階まで変化。チャージレベルがアップすることで、より強力な追加効果を得られる(各レベルごとの詳しい性質は、次ページの図を参照)。効果時間は原則的にチャージした時間に応じて長くなるが、相手の攻撃をガードorくらった時点で解除される仕組み。また、チャージ中は再度のソウルチャージ入力と、走り中に出せる専用技の入力を一切受け付けないので要注意だ。

チャージレベルは、ガード入力によるチャージキャンセル操作で調整が可能だ。多少の慣れは必要となるが、Ⓖを押すことでチャージレベルを任意に調整していける。

下に各キャラのソウルチャージ対応技をリストアップしておくので、使用キャラの対応技をチェックしてみよう。具体的な使いどころについては、88ページからのキャラ別パートを参考にしてほしい。



チャージ中も走りが可能となっているため、8WAYRUN中もためるチャンスとなる。



ソウルチャージAでガード不能となった技は、一応ガードインパクトで回避できる。

Ver.D対応 ソウルチャージ対応技リスト　Part 1

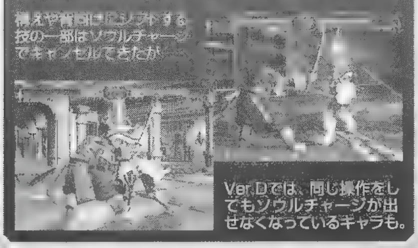
キャラ名	技名	コマンド	攻撃判定	SCC	SCB	SCA	備考
ラファエル	ランページバレット	フラッターバリング中Ⓑ	中中中中中	ー	ー	Hガード不能	最大H時のみ
	ドレッドバレル	⇩⬂⇨Ⓑ/プレパラションC中Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	Hガード不能	最大H時のみ
	クリムゾントラドール	⇩⬃⇦Ⓑ/プレパラションAorB中Ⓑ	中	Hガードブレイク	Hガードブレイク	Hガードブレイク	最大H時のみ
タリム	サイ・ベム	⇨⇨ⒶⒶ／➡ⒶⒶ	中・中	ー	ー	Hガード不能	2発目、最大H時のみ
	フェイコロッシュ	⇨ⒷⒷ	中・中	ー	Hガードブレイク	Hガードブレイク	2発目のみ
	サイクェンメルチェ	⇦ⒷⒷ	中・中	ー	Hガードブレイク	Hガードブレイク	2発目のみ
	ヴァンブレイ	⇨⇨Ⓑ／➡Ⓑ	上	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	シェイル・クー	⇩⬂⇨Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	SCA最大H時のみ、ガード不能
	ケイティック・パティ	Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ー	ガード不能	
	クタムチャーク	⇨Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
	ロゥサレイト	Ⓑ+Ⓚ	中	ー	ー	ガード不能	
	カザックセンティ	エアーソルト中Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
カサンドラ	ロティオンモール	⬋or⬉Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	カタルシスター	⇦⇦ⒶⒷ／⬅ⒶⒷ	上・中	ー	ー	ガード不能	2発目のみ
	エンジェルフォース	ソウルチャージ効果中⬂ⓀⒷ	中・中	ー	ガードブレイク	ガード不能	2発目のみ
	スターダストストライク	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ／➡Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ー	ガード不能	
	ガイアトレマー	⇧Ⓐ+Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
	ソードフラット	⇦⇦Ⓑ+Ⓚ／⬅Ⓑ+Ⓚ	中	ー	ー	ガード不能	
	エンジェルスカッシュ	⇩⬂⇨Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	エルペイルソード	⇩⬃⇦Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	アルティメットフォール	ソウルチャージ効果中⇩⬃⇦☆Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
ホン・ユンスン	極剛刃(キョクゴウジン)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	強襲烈轟刃(キョウシュウレツゴウジン)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ／➡Ⓐ+Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
ミツルギ	幟神楽(のぼりかぐら)	⬀Ⓑ	中	Hガードブレイク	Hガードブレイク	Hガードブレイク	最大H時のみ
	岩戸割(いわとわり)	⇩⬂⇨Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	炎吠(ほむらぼえ)	⇨⇨Ⓐ+Ⓑ/➡or⬊or⬈or⬆or⬇Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ー	ガード不能	
	車斬(くるまぎり)	壁ジャンプ中Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ー	ガード不能	
	溜り風穴(たまりかざあな)	⇦Ⓑ	中	Hガードブレイク	Hガードブレイク	Hガードブレイク	最大H時のみ
タキ	鉄砲駆(てっぽうがけ)	⇨⇨Ⓑ／➡or⬊or⬈Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
		壁走り中Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
	産霊(むすび)	ソウルチャージ効果中Ⓑ⬇	中中上	ー	ー	ガードブレイク	
	裏霞(うらかすみ)	ソウルチャージ効果中⬂ⓀⒷ	特殊移動・中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	静魂宿(しずたまやどり)	宿中Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
	地旋誅(ちせんちゅう)	壁走り中Ⓚ	中中	ー	ー	ガード不能	
	笹火雷鳴(ささびらいめい)	笹火宙中Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
キリク	大辟(タイヘキ)	⇨⇨Ⓑ／➡or⬊or⬈Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	SCA最大H時のみ、ガード不能
	篲星(ソウセイ)	⇦Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
		⬊or⬈Ⓑ	中	ー	Hガードブレイク	Hガードブレイク	SCA最大H時のみ、遠ガード不能
	煌雷火(コウライカ)	⇩⬂⇨Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
	鵬翼(ホウヨク)	Ⓑ+Ⓚ/⇩⬂⇨Ⓑ+Ⓚ/⬆or⬇or⬊or⬈Ⓑ+Ⓚ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
シャンファ	寿翼律(ジュヨクリツ)	Ⓐ+Ⓑ	中中	ー	ー	Hガード不能	2発目、最大H時のみ
	回屈斬(カイクツザン)	⬁Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	璃拍壁(リハクヘキ)	⇨Ⓐ+Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガードブレイク	
	紅明剣(コウメイケン)	⬁Ⓑ+Ⓚ	中	ー	ー	ガード不能	
	遊歩紅明剣(ユウホコウメイケン)	遊歩瑟1回転目中Ⓑ	中	ー	ガードブレイク	ガード不能	
	遊歩灼明剣(ユウホシャクメイケン)	遊歩瑟2回転目中Ⓑ	中	ー	ー	ガード不能	

SOUL CALIBUR II

入力制限を利用した最速SCBキャンセル：チャージ直後のSCCは、Ⓖキャンセルしか受け付けていない。このため、最速でSCBキャンセル～攻撃へ移行させたい場合は……チャージ入力→攻撃ボタン連打でOK。レバーや同時押しの簡易入力(片側のボタンをホールドして、残りを連打)を利用すれば、コマンド入力を必要とする技でも最速タイミングで出していける。

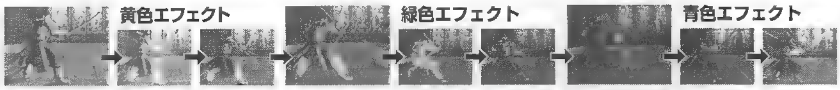
ソウルチャージキャンセルは……？

[illegible]



ソウルチャージの仕組みと効果

チャージスタート 0フレーム～	31フレーム～	65フレーム～
ソウルチャージC（SCC）	ソウルチャージB（SCB）	ソウルチャージA（SCA）



ブレイクレベルが＋1され、一部の技にガードブレイク効果が付加される。ダメージ変化は無し。

ブレイクレベル＋2で、カウンター効果あり（～130％）。一部の技にガードブレイク効果付加。

ブレイクレベル＋2で、バックダッシュカウンター効果。一部の技はガードブレイク＆ガード不能効果付加。



ガードブレイク後の駆け引き

相手のガードを崩した状態では、ガードインパクト後と同様の駆け引きが発生する（防御側はガードインパクト可能）。ただし、技の硬化が小さい場合のみとなる。

Ver.D対応 ソウルチャージ対応技リスト　Part 2

キャラ名	技名	コマンド	攻撃判定	SCC	SCB	SCA	備考欄
マキシ	潮分ち（うしおわかち）	Ⓑ⇩	中	―	―	ガード不能	
	龍影割り（りゅうえいわり）	⇨⇨Ⓑ／➡Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
	巡り海龍（めぐりかいりゅう）	褪存中Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	浪華弾き（ろうかはじき）	⬋or⬉Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
ナイトメア	ランパートバスター	Ⓑ⇦／⇧or⇩Ⓑ⇦	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
	ビースティングストライク	⇨Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ルークスプリッター	⇨⇨Ⓑ／➡Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	スラストスロー	⇧Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	ナイトカイゼル	⇦Ⓑ	中	―	―	ガード不能	最大H時のみ
	フェイタルドライブ	⇦⇦ⒷⒷ／⬅ⒷⒷ	中・中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	1発目のみ
	ドロップキック	⇨⇨ⓀⒷ／➡ⓀⒷ	上	―	―	ガード不能	
	ダークソウルインパクト	⇧Ⓐ＋Ⓑ	下	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	フライングエッジ	⇩Ⓐ＋Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	サイドシャッター	デキスター・ホールド中Ⓐ＋Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	タイラントエッジ	ベース・ホールド中⇨Ⓑ	中中中	―	―	ガード不能	
	フィーンドシャッター	ベース・ホールド中Ⓐ＋Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
アイヴィー	スクイーム オンブラー	⇧Ⓑ／⬊or⬈Ⓑ	下	Hガードブレイク	Hガードブレイク	Hガードブレイク	すべて、最大H時のみ
	カインド アパス	⇦⇦Ⓑ／⬋or⬅or⬉Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	アカシャ アパス	⇩⇧⇨Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	スパイラル キャスト	⇦Ⓐ＋ⒷⒷ	中中（中）・中中中中中	―	―	ガード不能	2発目のみ
	フィアレス ノーム	⇧or⇩or⇧Ⓑ＋Ⓚ	特中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ソーン バインド	⇨Ⓑ＋Ⓚ／➡Ⓑ＋Ⓚ	中	―	―	ガード不能	最大H時のみ
	ジルフェ フェンサー	メタエレム・ジルフェ中Ⓑ＋Ⓚ	中・中	―	―	ガード不能	⇨方向のみ
ヴォルド	デモンエルボー	⇨⇨Ⓑ／➡or⬋or⬉Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	フレンジィージャイロ	⇨Ⓐ＋Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ブラインドダイブ	⇧Ⓐ＋Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	リフティングソーサー	背向け中⇨⇨Ⓐ	中	―	―	ガード不能	
	インセイントラップ	⇨⇨Ⓐ＋ⓀⓀ／➡Ⓐ＋ⓀⓀ	中中・上	―	ガードブレイク	ガードブレイク	1発目のみ
	マカブールウェッジ	背向け中⇨Ⓑ	上	ガードブレイク	ガードブレイク	ガード不能	
	マカブールステッチ	背向け中⇨⇨Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
アスタロス	イル・ディシア	Ⓑ	中	―	Hガードブレイク	Hガードブレイク	最大H時のみ
	ギュルガンメイル	⇧Ⓐ＋Ⓑ	中	Hガードブレイク	Hガードブレイク	Hガードブレイク	最大H時のみ
	ヴィサリオン	⇨⇨Ⓑ／➡Ⓑ	中（遠距離時：上）	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ヴィアズ・レビス	⇦Ⓐ＋Ⓑ／⬅Ⓐ＋Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	テュダス・ムトゥル	⇩Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ディ・フィラリオス	⇩Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	SCA最大H時のみ、ガード不能
	メルフ・シャルシーア	⇦⇦Ⓑ／⬅Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	アズリエール	⇦⇦Ⓑ⇧or⇩／⬅Ⓑ⇧or⇩	中	―	ガードブレイク	ガード不能	
ヨシミツ	簾車（すだれぐるま）	⬆Ⓐ＋Ⓑ／⇧or⇩Ⓐ＋Ⓑ	中	―	―	Hガード不能	最大H時のみ
	火炎寿（かえんじゅ）	⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ／➡or⬊or⬈or⬅Ⓐ＋Ⓑ	中	―	―	Hガード不能	最大H時のみ
	跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中⇦or⇨or⇧or⇩	中	―	―	Hガード不能	最大H時のみ
セルバンテス	クロスボーンディバイダー	⇦⇦Ⓐ＋Ⓑ／⬅Ⓐ＋Ⓑ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	アイスバーグサーキュラー	⇩or⇧Ⓐ＋Ⓑ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ナイトレイド	⇧Ⓑ＋Ⓚ	中	―	ガードブレイク	ガードブレイク	
	シャドウフレア	⇦Ⓑ＋Ⓚ	中	ガードブレイク	ガードブレイク	ガードブレイク	
	ジオ・ダ・レイ	ダ・ロード中Ⓑ	中	―	―	ガード不能	
	スライドフレア	ダ・ロード中⇨Ⓑ＋Ⓚ	特殊移動・中	―	―	ガードブレイク	

リストの見方：全15キャラクターが持つ固有技の中で、ソウルチャージに対応したガードブレイク＆ガード不能効果が付加される対応技をリストアップ(H……ホールド)。ソウルチャージ未使用のガードブレイク＆ガード不能技はリストから割愛。2発目以降に効果が付加される技に関しては、初段ガード時に効果が切れるので要注意。



ソウルチャージの効果的な使い方を把握し、いざ実戦投入！

キャラ別 ソウルチャージ 講座

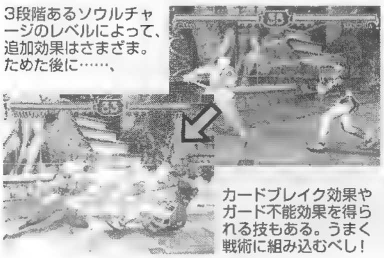
ソウルチャージは、戦術を劇的に変化させる可能性を秘めている。チャージレベルをいくつにするか、それに対応する技は何か――といったことを考え、使用するタイミングを見極めていこう。

ソウルチャージを戦術に組み込む

このページでは、「前ページのソウルチャージ対応技リストに載っている技をいかに対戦中に使っていくか」についてキャラ別で解説していく。

おさらいになるが、ソウルチャージには、SCC（ソウルチャージC）、SCB（チャージレベルB）、SCA（ソウルチャージA）の3段階がある。ためを途中でキャンセルする場合はⒼを押そう。また、ソウルチャージの効果は一定時間で消滅するものの、その時間内であれば技を空振りしても効果は失われない。ただし、相手に技をガードされた場合は基本的に効果は失われてしまう。そのため、2発目にソウルチャージ効果が現れる技に関しては、工夫して使っていく必要がある。

SCCでガードブレイク効果が付加されるものは強力な部類に入る。ぜひ戦術に組み込もう。SCB以上が必要な技でも、8WAYRUNなどをうまく駆使すれば活用できるポイントはあるぞ。



3段階あるソウルチャージのレベルによって、追加効果はさまざま。ためた後に……、

ガードブレイク効果やガード不能効果を得られる技もある。うまく戦術に組み込むべし！

豊富なソウルチャージ対応技を活かせ
カサンドラ・アレクサンドル

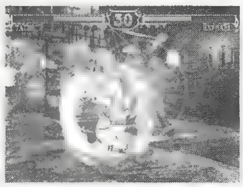
カサンドラにはソウルチャージ対応技が豊富にそろっている。その中でも使いやすいのは、ロティオンモール（⬋or⬉Ⓑ）。SCCでガードブレイク効果が付くからだ。8WAYRUN中に出せる技なので、チャージ後すぐに移動を開始して使っていこう。なお、カタルシススター（⇦⇦ⒶⒷ）は、SCAで2発目がガード不能になるが、1発目がガードされた場合にはガード不能とならない。同様にエンジェルフォース（⇩ⓀⒶ）も1発目がガードされているとガード不能効果は失われるが、こちらはガードブレイク効果へと変化する。



SCCでガードブレイク能力が付くロティオンモールは優秀な技といえる。スキあらば狙っていこう。

狙いどころは意外と多い……!?
タリム

タリムのソウルチャージ対応技の中で特筆すべき性能を持つのは、SCCでガードブレイク効果が付加されるエアーソルト（⇨Ⓑ＋Ⓚ）→カザックセンティ（エアーソルト中Ⓑ）。前方へのジャンプモーションから攻撃を繰り出すため、Ⓐ投げ後などの遠い間合いでダウンを奪った直後が狙いどころとなる。これを横転起き上がりで回避される場合は、ダウン状態の相手にも当たるクリークキック（エアーソルト中Ⓚ）が効果を発揮。その場起き上がりからのガードインパクトに対しては、技を出さずに着地～投げや浮かせ技へつないでいこう。



Ⓐ投げや⬋or⬉Ⓑヒット後など、ダッシュの代わりに間合いを詰める手段としてエアーソルトが使える。仮に迎撃されても空中やられとなるため、リスクも小さい。

ドレッドバレルで突き崩せ
ラファエル・ソレル

ラファエルの技の中では、SCBからガード崩し効果が付加される⇩⇧⇨Ⓑが強力だ。ソウルチャージキャンセルが可能な⇨ⒷⒷとしゃがみ⇧ⒶⒶは、共に続く連係が存在するため割り込まれにくい。これらと組み合わせて活用していこう。前者はスキも小さく、プレパラションDにも移行できるので特に有効だ。

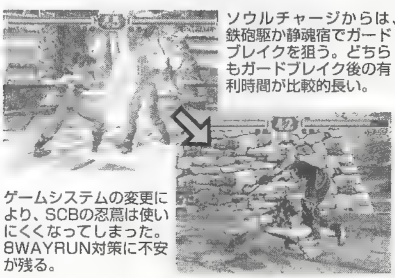


スキの小さい⇨ⒷⒷは、構え移行も含めその後の選択肢が豊富。

ここからドレッドバレルで一閃する。縦斬りなので8WAYRUNに注意。

本領発揮はソウルチャージBから
タキ

タキの技の中でソウルチャージの効果が顕著なのは、鉄砲駆（⇨⇨Ⓑ）と静魂宿（宿中Ⓑ）。どちらもSCBからガードブレイク効果が付加される。ガードを崩した後は、再び鉄砲駆と静魂宿で二択を迫ろう。なお、静魂宿はSCAだとガード不能技になるので、時間的に余裕があるときは狙ってみてもいいだろう。

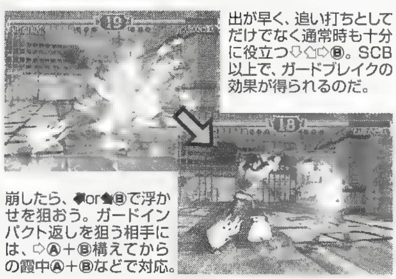


ソウルチャージからは、鉄砲駆か静魂宿でガードブレイクを狙う。どちらもガードブレイク後の有利時間が比較的長い。

ゲームシステムの変更により、SCBの忍鳶は使いにくくなってしまった。8WAYRUN対策に不安が残る。

岩戸割りでガードブレイクを狙え
御剣 平四郎

Ver.Dで弧月移行ポイントのソウルチャージキャンセルができなくなったミツルギだが、ソウルチャージ自体はまだまだ使える。注目は何といっても⇩⇧⇨Ⓑ。出の早いこの技に、SCBでガードブレイク効果が付加されるのはうれしい限りだ。ガードを崩した後は間合いが離れるが、リーチの長い⬋or⬉Ⓑならしっかり届く。

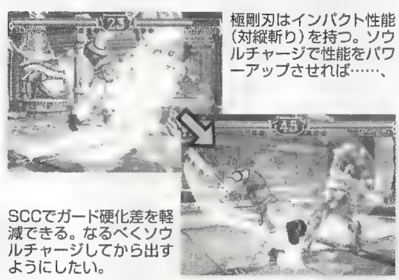


出が早く、追い打ちとしてだけでなく通常時も十分に役立つ⇩⇧⇨Ⓑ。SCB以上で、ガードブレイクの効果が得られるのだ。

崩したら、⬋or⬉Ⓑで浮かせを狙おう。ガードインパクト返しを狙う相手には、⇨Ⓐ＋Ⓑ構えてからの霞中Ⓐ＋Ⓑなどで対応。

少ないソウルチャージ対応技を有効に
ホン・ユンスン

ユンスンにはソウルチャージ対応技が二つしかない。それは極剛刃（⇦Ⓐ＋Ⓑ）と強襲烈轟刃（⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ）だ。後者の強襲烈轟刃は、ヒットすれば大ダメージを与えられる半面、技後の硬化が気になる技。しかし、SCCでガードブレイク効果が付加される。繰り出す前には必ず効果を付けるようにして欠点を補っていこう。



極剛刃はインパクト性能（対縦斬り）を持つ。ソウルチャージで性能をパワーアップさせれば……、

SCCでガード硬化差を軽減できる。なるべくソウルチャージしてから出すようにしたい。

ガードブレイクからの二択を狙え！
マキシ

マキシで注目したいのは、SCCでもガードブレイク効果のある浪華弾き（⬋Ⓑ）。この技は終了時に玉衝へとシフトしてしまうが、構えをⒼで中断してからの張式改・重ね双哭（⇨Ⓐ＋Ⓑ）がよろけ中の相手に間に合う。ガードインパクトを入力する相手に対しては、シフトを中断せずに玉衝中ⓀⓀ（始動技が下段）を狙っていこう。



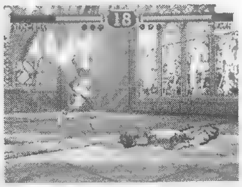
浪華弾きは、SCCでもガードブレイク効果が付加される。ただし、発生は遅いので使いどころには工夫が必要だ。



ガードブレイクでよろけた相手には、玉衝中ⓀⓀとシフトを中断しての張式改・重ね双哭で二択を迫るといい。

ポイントを絞って狙い撃ち!?
シャンファ

前バージョンでは、SCCでガードブレイク効果が付加されていた⇨Ⓑ＋Ⓚだが、Ver.DではSCB以上でないとガードブレイク効果が付かないように変更されてしまった。とはいえ、中～遠距離から一気に間合いを詰めて攻め込んでいく有効な手段であることに変わり無し。8WAYRUN中のソウルチャージで、相手が⇨Ⓑ＋Ⓚを警戒してくれるようになれば、接近手段の基本となる8WAYRUNで楽に間合いを詰められる。無闇やたらと狙うのではなく、ポイントを絞って相手にプレッシャーをかける手段として活用していくこと。



⇨Ⓑ＋Ⓚはある意味弱体化してしまったが、起き攻めの手段としても相変わらず使える。普段の立ち回りでは、相手の間合いを把握してソウルチャージを行なおう。

ソウルチャージキャンセルに注目
キリク

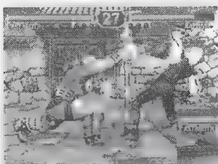
ソウルチャージ時にパワーアップする技で使えそうなのは⇦Ⓑぐらい。しかしこれも8WAYRUNでかわされやすいので、ソウルチャージを見せて横斬りを使うなどの工夫が必要だ。注目したいのは、ソウルチャージキャンセルが可能な技。⇨ⒶⒶⒷ＋Ⓚと⇨⇨Ⓚの二つがそれだ。前者は、技を出すこと自体が難しいのが難点。Ⓑ＋Ⓚを連打すれば比較的出やすくなるが、ソウルチャージキャンセルの入力タイミングもシビアなので実戦で使うのは厳しい。一方、後者は起き攻めに使ってみたい技。Ⓑ＋Ⓖの後などが主な狙いどころだ。



投げの後などの起き攻めに⇨⇨Ⓚを使い、ソウルチャージキャンセルでスキを軽減して攻め込むのが有効だ。派生技と合わせて使っていこう。

リーチを活かそう！
アスタロス

技一つ一つの性能が高いため、無理にソウルチャージを狙っていく必要は無い。しかし、相手との間合いが離れている場合には、リーチがあるヴィサリオン（⇨⇨Ⓑ）とヴィアズ・レビス（⇦or⬅Ⓐ＋Ⓑ）を狙っていってもいい。共にSCBでガードブレイクを誘発できるため、接近するための布石を作れるというわけだ。



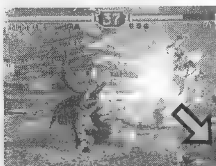
ヴィサリオンは技の発生も早いため、相手に接近するきっかけを作れる。



ヴィアズ・レビスも同じ使い方が可能。ヒットすれば起き攻めも可能だ。

ガードブレイク起き攻めを狙え
ナイトメア

⇦⇦Ⓑは、SCCでガードブレイク効果が付加されるため起き攻め時に使いやすく、ガードブレイクさせた後も攻めが継続しやすい。相手をダウンさせたら素早く一瞬だけソウルチャージし、起き上がった直後の相手に⇦⇦Ⓑを重ねよう。ガードブレイクさせたら、ベースホールド中Ⓑを軸に攻めを展開していこう。



⇦⇦Ⓑのリーチを活かして、遠くに吹き飛んだ相手の起き上がりに先端を重ねるようにするといい。



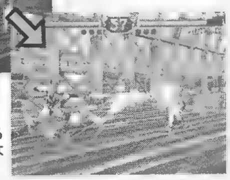
ホールド入力でそのままベースホールドに移行。ガードが間に合わないベースホールド中Ⓑを中心に攻めを展開しよう。

ガード不能技から攻めを継続
アイヴィー

ソウルチャージ対応技で最も使えるのは⇨Ⓑ＋Ⓚ。打撃投げがガード不能となり、リーチも長いので、SCAまでためる時間さえ確保すれば結構使っていける。ただし、8WAYRUNに弱い面を持つので、⇨⇨Ⓐや⇨Ⓑ⇧or⇩などと併用して狙っていくといいだろう。また、⇨Ⓑ＋Ⓚだとガード不能にならない点に注意。



遠距離で様子を見合うようなら、とりあえずソウルチャージを発動しておいてもいい。

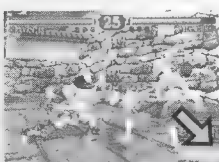


⇨Ⓑ＋Ⓚは、遠距離から先端を当てていくような感じで使っていこう。

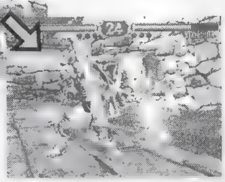
ガードブレイク後の連係が重要
セルバンテス・デ・レオン

起き攻めで使いやすいのは、SCCでガードブレイク効果が付加される⇦⇦Ⓐ＋Ⓑ、⇦Ⓑ＋Ⓚ。ガードブレイク後は⇨⇨Ⓑを軸に攻めよう（ガードが間に合わないタイミングでヒットさせることも可能）。

8WAYRUN中にソウルチャージして、中距離から相手の技の空振りを⇨Ⓑ＋Ⓚで狙うのもオススメ。



ある程度近い間合いで⇨Ⓑ＋Ⓚによるガードブレイクに成功すれば……、



走って接近してからの⇧Ⓑなどもスキに決めることが可能。インパクト返し対策の遅らせ打撃も交ぜていこう。

カウンター効果に期待
ヨシミツ

ヨシミツのソウルチャージ対応技（ガード不能）は、いずれもダウンした相手にヒットする特徴を持っている。その中ではやはり、滞空することなく出せる⇨⇨Ⓐ＋Ⓑが使いやすく、起き攻めに有効だ。ただしSCAまでためる必要があるため、相手を吹き飛ばした後など、比較的安全にためるタイミングが限定されてしまうのが難。小刻みにためを作り、中間間合いからSCCで⬈Ⓑ＋Ⓚなどを狙った方が実戦的といえる。なお、⇨⇨Ⓐ＋Ⓑのモーションをソウルチャージでキャンセルすることが可能となっている。



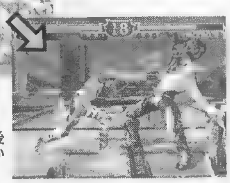
SCAで繰り出すことができれば非常に強力な起き攻め技となる⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ。いかにためを作るかが課題。

特有の技からソウルチャージを狙え！
ヴォルド

背向け状態から出せるマカブールウェッジ（背向け状態で⇨Ⓑ）が、意外にもSCCでガードブレイクを狙える。技の発生も早いため、背向け状態から素早く相手のガードを崩していけるぞ。このほかに、フレンジィージャイロ（⇨Ⓐ＋Ⓑ）もSCCでガードブレイクを誘発。技後は背向けに移行し、攻勢を維持できる。



マカブールウェッジは背向け状態から素早くガードブレイクを狙えるため、戦術に組み込みやすい。



フレンジィージャイロ後は背向け状態に。ここから攻めるのも面白い。

知識こそ勝利のカギなり!

キャラ別

反撃に役立つ主要技 & スキの大きい主要技 特集

このページでは、反撃として使っていくべき技、ガードされたときのスキが大きい技、双方共に代表的なものを全キャラ分ピックアップ。まずは自分の使用キャラで反撃に適した技はどれかを把握し、次に相手キャラの技でガード後に反撃可能なものをチェックしていこう。戦力になること間違い無し!

「反撃に役立つ主要技」「スキの大きい主要技」表の見方

技名(コマンド)	発生
①	②

技名(コマンド)	硬化差
①	③

①……技名(カッコ内はコマンド)
②……攻撃判定が発生するまでの時間。連係技については初段の発生時間
③……ガードされたときの不利な時間。マイナスで表示
※数値の単位はフレーム。1フレーム=1/60秒

下段連係にはしっかり反撃すべし

ラファエル・ソレル


ⒷⒷは35、⇨ⒷⒷは31のダメージ。立ち回りでも有効な技だ。

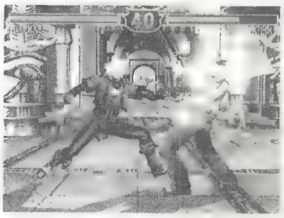
ラファエルは⬀Ⓑの発生が遅めなので、これを反撃技として使う機会はあまりない。総合的に優れているのは2発で30以上のダメージが取れるⒷⒷと⇨ⒷⒷ。相手の硬化状態によって使い分けていこう。なお、⬀ⒷⒷは1発止めでも−16フレームの硬直差がある。ディレイもかからないので、この技をガードできたときには途中止めにも素早く対応したい。

反撃に役立つ主要技

技名(コマンド)	発生
バーストフラップ(立ち途中Ⓑ)	14
ダブルフラップ(ⒷⒷ)	16
ラピッドタック(⇨ⒷⒷ)	13
ベノムハイキック(Ⓚ)	12
ファルコンスレイヤー(⬀Ⓑ)	19

スキの大きい主要技

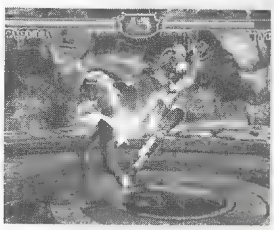
技名(コマンド)	硬化差
ブラッドスライド(⬂Ⓐ)	−18
クレバーニードル(⬀ⒷⒷ)	−18
ヘッドハンターキック(⇦Ⓚ)	−19
ハヴォックストーム(⇦Ⓐ+Ⓑ)	−14
ルーアンボナパルトプラス(Ⓐ+ⒷⒶ)	−14


発生、硬化差が優秀なラピッドタック。難点は上段であること。


ラファエルの下段攻撃はリーチが長い代わりに硬化差も大きい。

反撃にはエンジェルスカッシュが大活躍

カサンドラ・アレクサンドル


反撃の際には、ほとんどの場合エンジェルスカッシュで事足りる。

反撃時に使用する技はエンジェルスカッシュ(⇩⬀⇨Ⓑ)。しゃがみ状態から出せる上に遠くまで届くので便利。

カサンドラを相手にした場合は、ホーリーライトフォール(⇩⬀⇨ⒶⒷ)に注視したい。1発止め、出し切り共にスキがあるので反撃しよう。ホーリーリフトキック(⇨⇨Ⓚ)、グレミーキックス(⬆ⓀⓀ)もスキがあるので見逃さないように。

反撃に役立つ主要技

技名(コマンド)	発生
スライドフロー(ⒶⒶ)	11
ダンシングスプラッシュ(ⒷⒷ)	14
エアリーヘブン(⬂Ⓑ)	16
エンジェルスカッシュ(⇩⬀⇨Ⓑ)	14
スターダストストライク(⇨⇨Ⓐ+Ⓑ)	21

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
ボトルクラッシュキック(⬃ⒶⓀ)	−11
ホーリーリフトキック(⇨⇨Ⓚ)	−15
ホーリーライトフォール1発目(⇩⬀⇨Ⓐ)	−21
ホーリーライトフォール2発目(⇩⬀⇨ⒶⒷ)	−23
エンジェルスカッシュ(⇩⬀⇨Ⓑ)	−17


最速を求めるならⒶ。お手軽さを求めるならⒷⒷがオススメ。


エンジェルスカッシュはスキが大きいが、間合いが離れる。

反撃ポイントを見極めて主導権を握れ!!

タリム

立ちの反撃は連続ヒットするⒶⒶ~とⒷⒷ~、しゃがみ状態からの反撃なら立ち途中Ⓑが基本。多少、硬化の長い技をガードした後なら、⬀Ⓑよりも発生の早い⬀Ⓐ+Ⓑから空中コンボを狙っていく。

主要技の中でリスクが大きいのは、主に相手をダウンさせる下段技。どれもガードされると手痛い反撃を受けるので、リスクの小さい技と併用すること。

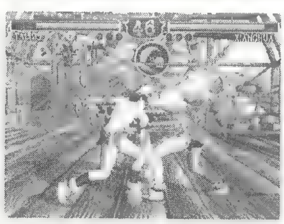

⬀Ⓐ+Ⓑは上段避け効果もあるが、ガード後のリスクも考えよう。

反撃に役立つ主要技

技名(コマンド)	発生
ボルティファス2発止め(ⒶⒶ~)	10
マグウィン2発止め(ⒷⒷ~)	13
ティレグラッテ(立ち途中Ⓑ)	12
サティック(しゃがみⒷ)	14
ケットペイル(⬀Ⓐ+Ⓑ)	16

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
マグウィン(ⒷⒷⒶ)	−12
レリムディール(⇩ⓀⒶ)	−21
ケットペイル(⬀Ⓐ+Ⓑ)	−13
シェイル・クー(⬃⬀⇨Ⓑ)	−12
メイヴァリン(背向け中⬃Ⓐ)	−17


ヒット後はタリム有利な状況となって、攻めを継続させられる。


スキのある技は少ないので、反撃ポイントを確実に見極めよう。

御剣 平四郎

稲穂刈への対策がミツルギ戦のカギ！



⇩ⓀⒷは1発止めもよく使われる。これにも反撃したい。

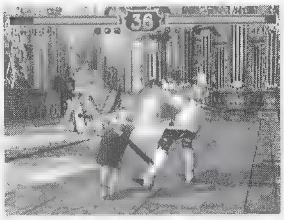
対ミツルギ戦での反撃といえば、やはり⇩ⓀⒷ対策だろう。1発目をガードした後、即座に16フレーム以内の発生速度を持つ技を出せば、2発目をつぶせることに注目。1発止めにも反撃になるような技にしておけば、1発止めと2発打ち切りの両方に対応できる。また、2発目をくらった後も、12フレーム以内の出の早い技が反撃になることも覚えておこう。

反撃に役立つ主要技

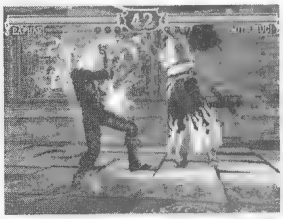
技名(コマンド)	発生
双掛(ⒶⒶ)	10
拝摺(ⒷⒷ)	13
天噛子(⇖Ⓑ)	19
弾(立ち途中Ⓚ)	12
神楽鏡1発止め(しゃがみ⇗Ⓑ)	16

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
旋(⇗Ⓐ)	−17
拝摺(Ⓑ・Ⓑ／2発目ディレイ)	−15
拝巴(⇨⇨ⒷⒷⒷ)	−18
踏掛(ⒷⒶ)	−19
稲穂刈(⇩ⓀⒷ)	−28



リーチが必要なときは⇦ⓀⒷも活用したい。発生は⇖Ⓑと同じ。



⬋or⬉ⒶⒶもスキは大きい。見返りの大きい技で反撃しよう。

ホン・ユンスン

スキの大きい技は意外と多いぞ

反撃で使用する技としては、Ⓐ、Ⓚ、立ち途中Ⓚ辺りが中心となる。ⒶⒶに連係させて手堅くダメージを取ったり、Ⓚから構えへ移行してみるのもいいだろう。

逆に相手にした場合は移動に対して有効な技を多く持つユンスンだが、このような技は全体的にスキが大きい。ガードした後は、ほとんど場合最速クラスのⒶ攻撃による反撃が可能となっている。



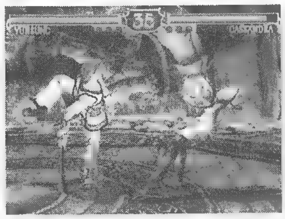
基本反撃技は地味だが、剛昇天(⇖Ⓑ)なども狙っていきたい。

反撃に役立つ主要技

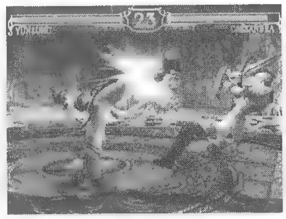
技名(コマンド)	発生
連刃捷翻斬2発止め(ⒶⒶ)	13
流牙脚1発止め(Ⓚ)	13
剛昇天(⇖Ⓑ)	19
砕断空(立ち途中Ⓑ)	17
伏牙脚(立ち途中Ⓚ)	13

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
流刻刃(⇘ⒶⒶ)	−19
裏空斬(⇨⇨Ⓐ／➡Ⓐ)	−18
旋盆跳撃(⬋or⬉ⒶⒷ)	−14
登竜刃(⬋or⬉Ⓑ)	−16
虎砲蹴(⇦⇦Ⓚ／⬅Ⓚ)	−17



立ち状態からの最速反撃はⒶかⓀ。どちらかは好みで構わない。



虎砲蹴のようにガード後間合いが離れるものは反撃しにくい。

キリク

スキの小さい技が多いが……



主力となる下段技も、一切の反撃が入らない。要注意だ。

キリクの主要技は反撃の入らないものがほとんど。下に挙げた技にしても、大きな反撃は入らない。その半面出の早い技に乏しく、反撃する側に立った場合にはあまりいい技が無い。出の早いものは見返りもかなり小さいので、それほどこだわらず読み合いにかけるのも手だ。ただし、⇦ⓀⒷと立ち途中Ⓑは見返りが大きい。これが入るスキは逃さないように。

反撃に役立つ主要技

技名(コマンド)	発生
風侯2発止め(⇨ⒶⒶ)	13
紅鋒1発止め(⇖Ⓑ)	18
将穿(⇙ⓀⒷ)	19
翔泉1発止め(立ち途中Ⓚ)	14
立泉棍(立ち途中Ⓑ)	20

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
紅鋒(⇖ⒷⒷ)	−17
翔泉(立ち途中ⓀⒷ)	−15
奉翼閃(⇩⇗⇙Ⓐ)	−24
求蓮(⬋ⒶⒶ)	−13
紅蓮(⬉ⒶⒶ)	−13



立ち途中Ⓑは技自体のダメージも十分。チャンスを逃さぬよう。



⇩⇧⇦Ⓐガード後は距離が開く。リーチの長い技で反撃しよう。

タキ

スキの小さな技への反撃に何を使う？

反撃技の主役は鉄砲駆け(⇨⇨Ⓑ)。攻撃力が高く、しゃがみ状態から出せるのが強みだ。ミツルギの⇩ⓀⒷなど、スキの大きな技には必ずたたき込もう。一方、スキの小さな技への反撃にはⒶⒶを使うのがセオリーだが、ここでⓀⓀを使ってみるのも面白い。Ⓚの発生はⒶよりもわずかに1フレーム遅いだけ。ヒット後は3フレーム有利な状態から選択を迫れる。



鉄砲駆けは反撃技としてもなかなかの性能を持っている。

反撃に役立つ主要技

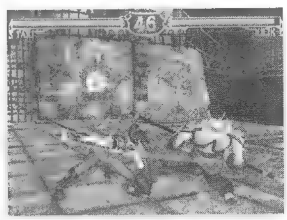
技名(コマンド)	発生
裂組(ⒶⒶ)	10
連誅(ⓀⓀ)	11
断抜(Ⓑ)	13
揚羽(⇖Ⓑ)	15
鉄砲駆(⇨⇨Ⓐ)	17

スキの大きい主要技

技名(コマンド)	硬化差
厨子(Ⓐ⇙)	−15
鉄砲駆(⇨⇨Ⓐ)	−15~−16
揚羽(⇖Ⓑ)	−19
影十字(ⒷⒶⒶ)	−23
忍蔦(⇗Ⓐ)	−29~−30



Ⓐ⇨も発生は早いが、コマンドが難しいので反撃には向かない。



ⒷⒶⒶはガードされると23フレーム不利。⇧Ⓐよりスキが小さい。

SOUL CALIBUR II

マキシ

反撃技には攻撃力の大きいものが目立つ


攻防に役立つ張式改・重ね双哭。リーチの長さを活かそう。

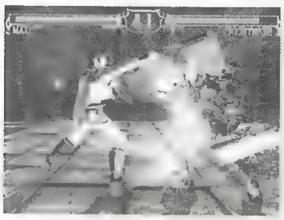
反撃に使う技で攻撃力が高いのは、⇧Ⓑと立ち途中Ⓚ。だが、これらは発生が遅く、よほどスキの大きい技にしか決めることができない。そこで注目したいのが張式改・重ね双哭（⇨Ⓐ＋Ⓑ）。発生が16フレームと早く、リーチも長いため、ガード後に間合いが離れる技への反撃にも使っていける。ヒット後は玉衡中Ⓚで追い打ちできることも忘れずに。

反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
繋ぎ閉じ（ⒶⒶ）	11
面弾き（Ⓑ）	13
張式改・重ね双哭（⇨Ⓐ＋Ⓑ）	16
繋ぎ龍顎（Ⓐ＋Ⓑ）	17
開陽・駆け亢龍（立ち途中Ⓚ）	20

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
繋ぎ覇龍（⇗ⓀⒷ）	−16
繋ぎ絞盤（天枢中ⓀⒶ）	−17
張式改・重ね双哭（⇨Ⓐ＋ⒷⒼ）※構えキャンセル時	−20
繋ぎ龍顎（Ⓐ＋Ⓑ）	−21
追い海月（⇙Ⓐ＋Ⓚ）※2発目空振り時	−24


スキの小さい技には、Ⓑで反撃してから二択を迫るといい。


下段始動の飛び海月⬇ⓀⓀは、ガードされても反撃を受けない。

シャンファ

下段攻撃ガード後の有利状況を把握するべし！

連続ヒットするⒶⒶ、ⒷⒷが立ち状態での基本反撃技。しゃがみ状態からの基本反撃技となるしゃがみⒶ、しゃがみⒷは共に発生13フレーム。空中コンボが狙えるしゃがみ⇖Ⓑが入る技も覚えておこう。

立ち回りで使う上・中段技のほとんどは、ガード後に間合いが離れるために反撃を受けにくい。ガード後のリスクが大きい下段攻撃は、上段避け性能を活かして使う。

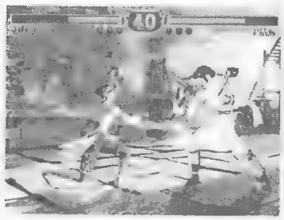

しゃがみ⇖Ⓑで反撃できる技はインパクトせずにガードしたい。

反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
麗韻（ⒶⒶ）	10
華律（ⒷⒷ）	13
昇拍（⇖Ⓑ）	16
翔鶏脚（立ち途中Ⓚ）	16
紗拍（しゃがみ中⇙Ⓑ）	18

スキの大きい主要技

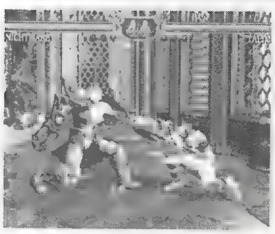
技名（コマンド）	硬化差
清麗歌（ⒶⒶⒷ）	−15
昇拍（⇖Ⓑ）	−12
紅躍刺（⇨⇨Ⓑ）	−16
己屈掃（⇙Ⓐ）	−16
歓風掃（⇩Ⓐ＋Ⓑ）	−23


立ち途中Ⓚが間に合わない技にはしゃがみⒶで主導権を取ろう。


⇖Ⓐガード後は、きっちりと反撃を入れてダメージを取りたい。

ナイトメア

相手のスキに応じて、反撃技を使い分けていこう


最大ホールドの⇖Ⓐは、スキが9フレームに軽減される。

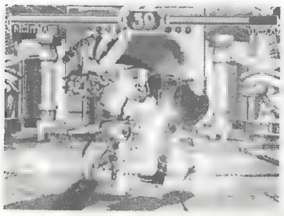
反撃には⇖Ⓑや立ち途中Ⓑといった浮かせ技を優先的に使い、これらの技で反撃が間に合わない状況で⇨Ⓐ、⇦Ⓚ、立ち途中Ⓚといった、発生が早めの技を使っていく。⇦ⓀⓀはノーマルヒットでも連続ヒットするのがポイント。ヒット時はチーフホールドに移行しての攻めが効果的なので、ダウンを奪えるⒶ⇦と使い分けて攻撃のバリエーションを増やそう。

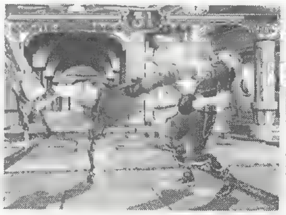
反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
スカイスプリッター（⇖Ⓑ）	17
フルスイングスプリッター（立ち途中Ⓑ）	16
ヘッドバットタックル（⇦ⓀⓀ）	15
ライジングキック（立ち途中Ⓚ）	14
クイックスピンスラッシュ（⇨Ⓐ）	14

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
シャドウスライサー（⇖Ⓐ）	−18
ショルダーチャージ（⇨⇨Ⓚ）	−18
スカイスプリッター（⇖Ⓑ）	−16
アクセルキックワインダー（走り中Ⓐ＋Ⓚ）	−16
アーメットクラッシャー（⬆Ⓐ）	−15


しゃがみ状態からの反撃には、立ち途中ⓀorⒷを使い分けよう。

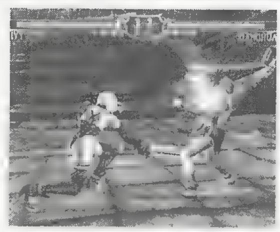

最速の反撃技となるⓀ（発生12フレーム）も忘れずに使おう。

アイヴィー

反撃は[illegible]

アイヴィーはⒶⒶやⒷⒷが連続ヒットしないため、反撃にはほかの技を使う必要がある。主に使っていくのは⇩Ⓑと立ち途中Ⓚの二つ。⇨Ⓑと立ち途中Ⓑは、距離が離れる技への反撃として使っていく。

⇘or⇧or⇙Ⓐ＋ⒷⒶは、2発目をガードすると距離が離れ、3発目が空振りすることがほとんど。表の硬化差は3発目が空振りしたときのものだ。

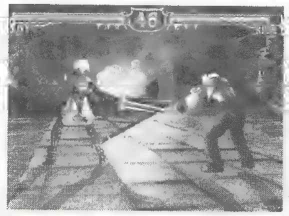

⇩Ⓑは発生が早く、リーチもそこそこ長いので、反撃に使いやすい。

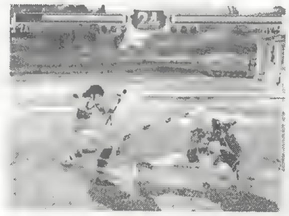
反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
ケアレスプレッジ（⇦Ⓑ）	11
ワーシッパーオートグラフ（⇩Ⓑ）	13
カインド ランブラー（⇨Ⓑ）	18
ルーズ ナイトスパロウ（立ち途中Ⓚ）	14
ウェイカー オートグラフ（立ち途中Ⓑ）	17

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
ライオット ゴースト（⇘or⇧or⇙Ⓐ＋ⒷⒶ）	−22
レストレスシルエット（⇗or⇩or⇖Ⓐ＋Ⓚ）	−25
レイヴナーズ カンテラ（⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ）	−19
ラメンターズ イグニス（鞭状態でⒶ＋Ⓚ）	−24
ラメンターズ イグニス（メタエレム・ジルフェ中⇩Ⓐ）	−24


ガード後距離が離れる下段攻撃には、立ち途中Ⓑがほぼ安定。


この技に反撃するときは、3発目に当たらないように注意。

貴重なダメージ源を見逃すな！

ヴォルド


見返りは期待できないが、的確に反撃すれば、攻めへの布石に。

ブレイドビート（⇨ⒷⒷ）1発目やミュートミドルキック（⇧Ⓚ）ヒット後は攻めに転じられる。反撃成功時にダメージの見返りは期待できないが、反撃から攻勢への足がかりとして使おう。

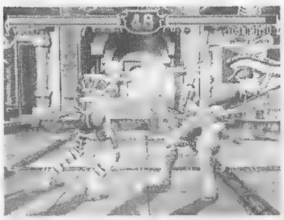
中段横斬りとしてけん制で活躍するブラインドブレード（⇧Ⓐ）や、中距離で活躍するゲートオープナー（⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ）は、特にスキが多いので乱用は避けたい。

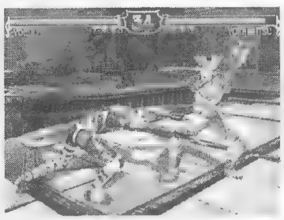
反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
シザースクロー（ⒶⒶ）	12
ブレイドビート1発止め（⇨Ⓑ）	14
ミュートハイキック（Ⓚ）	13
スコーピオンズクロー（立ち途中Ⓐ）	15
ギロチンバイト（⇩Ⓐ＋Ⓑ）	17

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
ゲートオープナー（⇨⇨Ⓐ＋Ⓑ）	−16
ブレイドビート（⇨ⒷⒷ）	−20
スコーピオンズクロー（立ち途中Ⓐ）	−12
デモンエルボー（⇨⇨Ⓑ）	−15
ブラインドブレード（⇧Ⓐ）	−21


ブレイドビートの1発目で反撃し、派生技を活かして攻めたい。

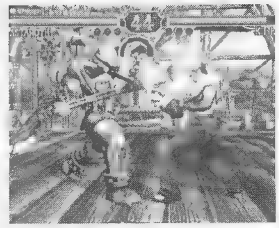

中段横斬りは頼りになるが、リスクを伴う技でもある。

けん制も慎重に行なおう

アスタロス

主力技のヴィメル（⇦Ⓑ）は発生が14と早く、反撃として使える状況が多い。けん制として使えるムクスーザ（⇦Ⓐ）も発生は遅くない。この二つの技が決まる状況では確実に決めていきたいところ。

逆に、けん制として多く使われるジーグ・ザリオ（⇨⇨Ⓐ）や、シュ・ムクサリオン（Ⓐ＋Ⓑ）はガード時のスキが大きい。使う際は相手との距離を考えて出そう。

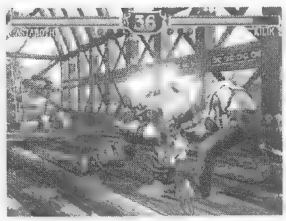

発生の早い技が多いが、相手との位置を素早く把握する必要あり。

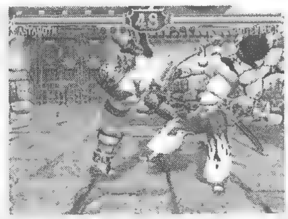
反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
イエルクスーザ1発止め（立ち途中Ⓚ）	16
ディ・キュメル1発止め（⇨Ⓐ）	12
ヴィメル（⇦Ⓑ）	14
スルバルト（⇨⇨Ⓚ）	17
ムクスーザ（⇦Ⓐ）	18〜19

スキの大きい主要技

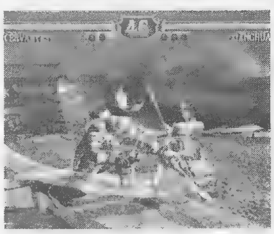
技名（コマンド）	硬化差
ヴィシオスーザ1発止め（⇧Ⓚ）	−17
スルバルト（⇨⇨Ⓚ）	−11
ヴィアズ・レビス（⇦Ⓐ＋Ⓑ）	−18
ロティアス（⇨Ⓚ）	−14
ジーグ・サリオ（⇨⇨Ⓐ）	−17


主力となるヴィメルは、発生が早いためあらゆる状況で狙える。


空中コンボ始動技のロティアス（⇨Ⓚ）もスキが大きい。

基本はしゃがみ状態からの反撃が得意！

セルバンテス・デ・レオン


⇧Ⓐは間合いによって硬化差が若干変化するので注意。

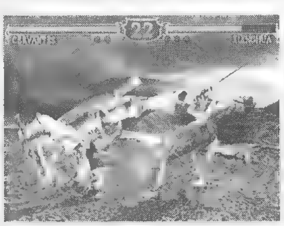
セルバンテスは立ち途中Ⓚの性能が良く、しゃがみ状態からの反撃はほとんどの場合これでOK。ヒット後は4フレーム有利になるので、そのまま攻勢に移ろう。ただし、ヨシミツのしゃがみ中⇧Ⓚやヴォルドの⇩Ⓐ＋Ⓑなど、スキの大きい下段攻撃をガードした後は、浮かせ技である立ち途中Ⓑ（発生20フレーム）で反撃していくのが理想的だ。

反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
キャノンボールリフター（⇧Ⓑ）	18
シザースウェイブ（⇧Ⓐ）	15
ブラッドヒルトキック（⇨ⒷⓀ）	15
アンカーリヴァイヴキック（立ち途中Ⓚ）	13
ソウルスイング（ⒶⒶ）	11

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
アンカーワールプール（⇩Ⓐ＋Ⓚ）	−25
ワイルドストーム（ⒷⒷⒷ）	−19
ドレッドウェイヴ（⇧Ⓐ）	−17
アンカーマルーンドキック（⇧Ⓚ）	−15
ジオ・ダ・レイ（⇩⇧⇦Ⓑ）	−15


高性能な立ち途中Ⓚ。しゃがみ状態からの反撃に最適な技だ。


⇦Ⓑヒット時は3フレーム有利。⇦ⒷⓀガード時は9フレーム不利。

反撃技を攻めの起点として組み立てよう

ヨシミツ

とにかく発生の早さが要求される場面ではⒶⒶ、ダメージがほしいときには⇧Ⓑでコンボを狙おう。⇧Ⓚと⇨Ⓑは間合いが離れているとき用の反撃技で、この順に適正間合いも広くなっている。

ヨシミツを相手にした場合では、意外に大きなスキのある技が少ない。いい反撃技が無くても確実に何らかの手を打ち、主導権を握らせないようにしよう。

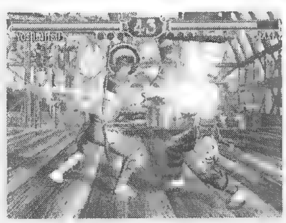

スキは大きいが、当たれば大きい立ち途中Ⓚ。発生は15フレーム。

反撃に役立つ主要技

技名（コマンド）	発生
苦蓮（立ち途中Ⓑ）	13
連ね笹（ⒶⒶ）	11
社（⇧Ⓑ）	16
中ッ蹴（⇧Ⓚ）	13
霊哭剣・壱（⇨Ⓑ）	17

スキの大きい主要技

技名（コマンド）	硬化差
社（⇧Ⓑ）	−14
黄金社（⇧ⒶⒷ）	−12
露払い（しゃがみ⇧Ⓚ）	−22
日向砲（⇧Ⓚ）	−16
黄泉駆け（Ⓑ Ⓐ）	−14


反撃しつつそのまま二択を迫れるの連ね笹。総ダメージは29。


露払い後は双方共しゃがみ状態。立ち状態を作りアッパーで反撃。

聖★キャリっ子学院 Act.4

祝・スペース拡大!! ……あれ?

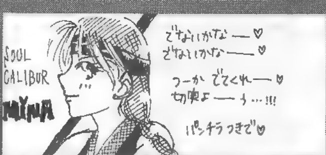
非常勤講師ちくわ 「いよいよ領土拡大ッスね理事長!!」
担当編集MJN 「……誰が理事長か。まぁ、今後さらに盛り上がる『キャリII』、拡大も当然よ」
ちくわ 「そースね! でも密かに今月からモノクロ化って……」
MJN 「シャラップ!!(゜Д゜)」
ちくわ 「ヴォいすッ!?(喉血)」
MJN 「縦横無尽化さらに激化予定の当コーナー、応援&投稿も無差別無遠慮でよろしく!!」
ちくわ 「もう恐れるものは何も無いですし! 暴れましょ〜!!」

キャリっ子学級 SHR

当SHR(ショートホームルーム)では、キャリっ子のちょっとした嘆きやネタをあっちゃこっちゃから集めて紹介しております。



⬆(茨城県 健介君)
……いや、それ以前に……これもまた、剣の神秘ってことかのう!



⬆(青森県 さるるさん)
☆タイムリリース打ち切り宣言の無情……入魂娘復活の希望は、完全に断たれたのか!?



⬆(東京都 姿無世界一さん)
☆絶望のあまりスゴイ発想がッ!?(汗) Ver.Dの登場で、胸のときめきを取り戻せ!!

激戦必至!! コンクエスト戦線

「消滅ぅ!? つまり消えたと?」何てことだ、まだ1週間足らずだというのに。『キャリバーII』のコンクエストモードが発動して7日目。3回目のプレイにして我が勢力は消滅していた。

「鶏口と成るとも牛後と成る無かれ」の信念のもとにプレイ開始時に一番勢力の弱い所を選んだのが災いしたか? どいつもこいつも「虎の威を借る狐」か……。

新勢力への鞍替えを余儀なくされる俺。既に二つの勢力しか残ってない。つまりは「ストII」のダルシム対ガイル状態だ。ホームラン王争いでいえば松井がペタジーニだ。もっと解りやすくいえば「猫耳」か「眼鏡ッ娘」だ。つまり大差が無いということだ。

当然あえて勢力の弱い方へ御世話になることにしたが、ピヨピヨの俺が加わったところでもはや大勢に影響は無いのかもしれない。だってやる度に俺のマキシはいつも借金抱えてんだもん。「魂」と「力」だけだもん。「知恵」も「技」もショボンヌだもん。

……足引っ張ってたの、実は俺なんじゃねえの?

(福島県 軍団長君)

☆日々戦況が激変し、悲喜が渦巻くコンクエストモード。皆困難に負けず精進し、「殿堂入り」を目指すのだ! 百円玉が尽きるまで!!



⬆(群馬県 ヨウタ君)
☆熱い男のふてぶてしさが目にまぶしい。どんな困難も、生来の足癖で蹴り開け!



➡(岩手県 式神三等君)
☆なぜか最近多いヴォルド女装化ネタ。マネーピットに春が来たよ、ベルチー様!!



➡(愛媛県 岩代稚沙さん)
☆可愛らしいタキ姐さんもよいですな。封魔の忍もイメチェン時代ってことで。



⬆(和歌山県 シャムマニ君)
☆思わずのけぞる、今月の反則スレスレ剛速球。確かに実年齢は……ッ!? これ、「男子」!?(汗)

SOUL CALIBUR II

NEWS SCN(SOUL CALIBUR NETWORK) 加盟店舗共同大会開催!!

[illegible]によって発足した「SCN(ソウルキャリバー ネットワーク)」。このたび、そのSCN[illegible]規模な大会を企画した! 大会の概要、開催時期は下のカコミの通り(詳細が決まっていない部分あり)。予選開催店舗も募集しているとのことなので、設置店舗の店長さん、ぜひSCNのWEB[illegible]申し込んでみてください。
[illegible] http://www.sc-network.com/

第1回SCNチャンピオンシップ 「一戦(IKUSA)一」

<大会概要>
SCN加盟の各店舗で予選を行ない、勝ち抜いた上位4名+最終予選4名による本戦大会(会場:ガムガム店)を行ないます。本戦大会の内容はホームページで動画公開されます。

<開催時期>
店舗予選開催店舗を11月5日まで募集。11月〜12月中に店舗予選を開催。
12月30日 SCNチャンピオンシップ前夜祭3on3
12月31日 SCNチャンピオンシップ最終予選・本戦
年越しフリープレイ(完全無料)

NEWS 『ソウルキャリバーII』バージョンアップ版 Ver.Dがリリース!

[illegible]『ソウルキャリバーII』のバージョンアップ版「Ver.D」がリリースされた(前バージョンと交換)。前バージョンとの主な違いは下のカコミの通り。なお、前バージョンのコンクエストモードの記録は、Ver.Dの同モードに引き継がれるようになっているので安[illegible]

ソウルキャリバーII Ver.D 主な変更内容

- ●バージョン表記(Ver.D)をタイトル画面のコンクエストID下に表示。
- ●各キャラクターの技の威力、硬直値、軸追従率などが見直され、新規派生技がいくつか追加された。
- ●投げ技、ガードインパクト、リングアウト、壁でのキャラクターの挙動が再構築された。ソウルチャージの効果にも手が加えられた。
- ●各種ランキング画面が表示される前にレバー入力、および攻撃ボタンを押しておくと、次に表示されるランキング画面のカテゴリーが選択できるようになった。
- ●ナムコ・ワンダーページ(http://www.namco.co.jp/)内のオフィシャルハイスコアコンテストの登録が「Ver.D」の記録として新たに登録できるようになった。



インプレッション

ゲーム性に関する不満はほとんど見つからない本作だけど、次回作では1曲ごとにハイスコア(とスコアネーム)が記録されるシステムを希望。アリカさん、どうですかね?

今回は、ハイスコア関連の情報を紹介。ハイスコア狙いは選ぶ曲が限られてしまうが、その分緊張感あふれるプレイが楽しめるので、ぜひ挑戦してほしい。また、恒例のピックアップ曲は、[illegible]の「ドラゴンバスター」。ノーマルスタイルの3曲目をジャストレート50%以上でクリアーしないと出現しない隠し曲なので、クリアは難しいぞ。

- テクニクビート
- ■メーカー：アリカ
- ■ジャンル：テクノアクションパズル
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2002年6月[illegible]日(稼働中)
- ■使用基板：システム246

素朴な疑問にお答え

テクニクよもやま話

やりこむごとに謎が深まる本作。ここでは、全国トップレベルのスコアはどうしてレインが多いのか……など、主にハイスコアに関連したネタを紹介しよう。

その1 レインとハイスコアの関係

現在、トップレベルのハイスコアラーがこぞって使用しているレイン。では、どうしてレインが[illegible]のだろうか。

それは、チェインボーナス[illegible]

レインのアクション「グロウ」とスーパーアクション「サイズチェンジ」は、チェインを稼ぐのに最適。少々マーカーの間隔が開いていても、これを使えばチェインをつなげられる[illegible]れればチェイン数が100[illegible]



レインのアクションは間隔の開いたマーカー[illegible]

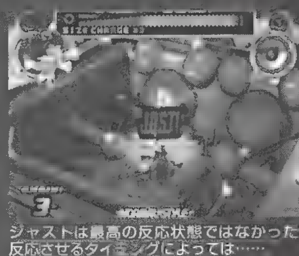


サイズチェンジは、グロウを使っても狙えない場所の切り札[illegible]

その2 ジャストよりすごいジャスト?

マーカーの反応タイミングは、バッド→グッド→グレイト→ジャストの順にスコアが高くなる。ところが、ジャストにはもう一段階、「大ジャスト」と呼ばれるものがあることを御存知だろうか?

この大ジャストは、通常よりもさらにシビアなタイミングで反応させることによって獲得できる。獲得に成功すると、「JUST」の表示が一回り大きくなり、獲得点数も高くなるぞ(マーカー一つ当たりの点数は、バッド0点、グッド100点、グレイト200点、ジャスト400点、大ジャスト500点でゲットポイントボーナスに加算されていると思われる)。



ジャストは最高の反応状態ではなかった。反応させるタイミングによっては……



表示が大きくなり、大ジャストと呼ばれる反応状態になる。もちろんスコアも高い。

その3 ハードバージョンって何?

スコアとは直接関係の無い話だが、ノーマルモードで遊んでいると、[illegible]曲名の後ろに「ハードバージョン」という表記の付いたものが出[illegible]じ曲が難しくなったもので、マーカーの配置が複雑になっているのが特徴。どうやらいくつかのアリカ曲には、このバージョンが存在するようだ。

出現条件の詳細は不明だが、1〜2曲目でのジャストレートを上げると出現率が高まる傾向にある。また、選択曲の難度も重要。最初から難しい曲を選べば、その分ハードバージョンの選択肢も増える。



例えば「TGM in the Battle」の場合。ノーマルバージョンの譜面はこんな感じだ。



ハードバージョンでは、同じ場面でもマーカーの数が増え、配置も複雑になっている。

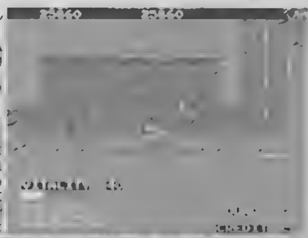
テクニク事典

ハッシーと大ジャスト：ハッシーのスライディングはマーカーをジャストで反応させる効果を持つが、この反応は大ジャストではない。ジャストレート100%でクリアしても今一つスコアが伸びないのはこのためだ。一応、ハッシーでもタイミングよくAボタンを押せば大ジャストは可能なので、ハイスコアを狙う場合はこちらの押し方を使おう。

今月のピックアップ曲



全体マップの右上に見えるのがドラゴン山。ここにたどり着くまでには、モンスターの潜むいくつかの拠点を突破しなければならない



ルームガーターと呼ばれる大型モンスターを倒すと、アイテムが出現。ときには剣や盾といったレアなアイテムが出現することも

1984年に発売された横スクロールのアクションゲームで、操作系は4方向レバーと2ボタン。当時としては珍しく、カブト割りや垂直斬りなど、レバーとボタンの組み合わせによる必殺技が存在した。ストーリーは、主人公のクロービスが、さらわれた王女を救出するためドラゴン山を目指すというもの。ドラゴン山までの道のりには、迷路と化した草地や塔が存在し、その進行ルートを任意に選択できる点がゲームの戦略性を高めている

DRAGON BUSTER ～ドラゴンバスター～

(難しさ：●●●●●●●●●)

CRAZY

おそらく、隠し曲の中で最も人気があるのがこの「ドラゴンバスター」。マーカーが高速で配置される場面が多いため、クリアするにはパターンを覚えることが必須だ。また、この曲はマーカーの間隔が微妙に離れている場面が多いのも特徴。きちんとトーンコードで踏んでいかないと、バッドの山を築いてしまうかも……。

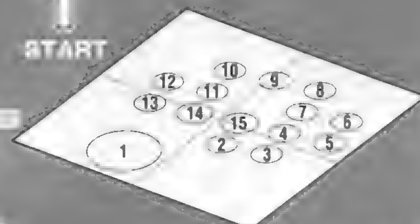


曲データ		
	マーカーの数	141
	ビートマーカーの数	20(反応78)
	合　計	160(反応219)

使用キャラ

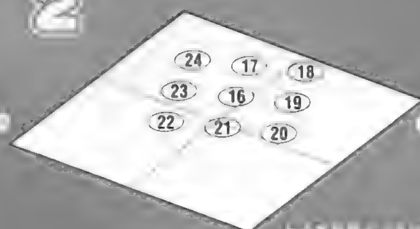
レイン

1 START



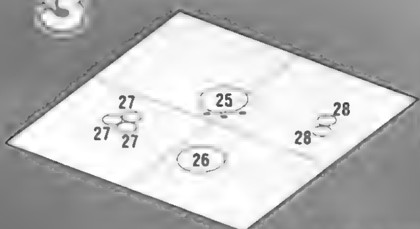
[illegible]

2



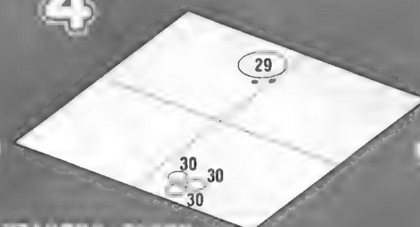
[illegible]

3



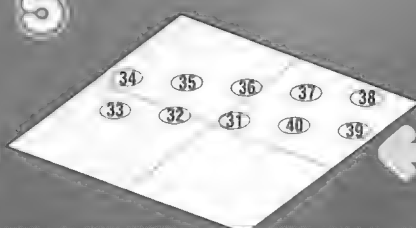
[illegible]

4



[illegible]に間隔が離れている。トーンコードで反応させよう

5



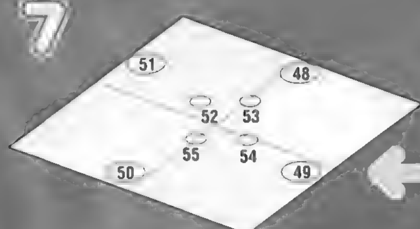
マーカーを反応させたときの音はギターに対応している。ややリズムを取りにくい。

6



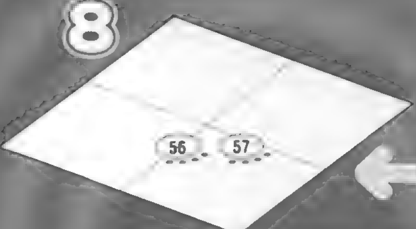
マップ5からのつなぎは非常に早い。ほとんど連続しているものと考えよう。

7



[illegible]

8



[illegible]

Point ズレたビートマーカー

マップ8に存在する二つのビートマーカーをジャストで反応させるには、左右交互に踏むしかない。これが難しいと感じる人は、マーカーの中央に立って、トーンコードで反応させてしまおう。ジャストは片方しか取れないが、テンションゲージを下げずに切り抜けられる。



まさに、二兎を追う[illegible]



トーンコードで反応[illegible]た。

テクニック情報 **チェインとGetPointの関係：** これまで、ステージ内で獲得した細かいチェインはボーナス点にはまったく意味が無いと思われていたが、どうやら「Chain Bonus」ではなく「Get Point」の方に加算されている模様。計算式の全ぼうはまだ明かになっていないが、取れるチェインはできるだけ狙った方がいいだろう。

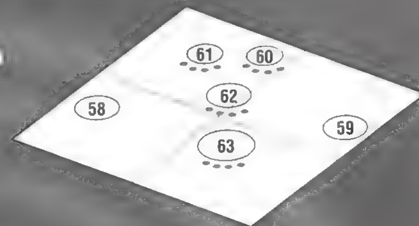
Point 「ドラゴンバスター」のチェインポイント

この曲でスーパーアクションを使うなら、マップ14〜16が最有力。特に、足の遅いハッシーやウィリーは、連続トーンコード地帯が非常に難しいため、迷わず使った方がいいだろう。また、レインはこの地帯でスーパーアクションを使うことによって、スコアを稼ぐこともできる。

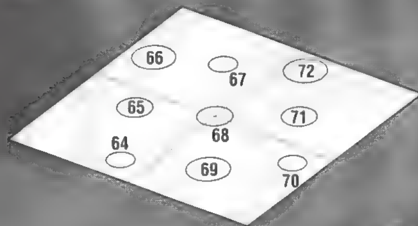


サイズチェンジを使えば、マップ14〜16が楽になる。チェイン数も稼げて一石二鳥だ。

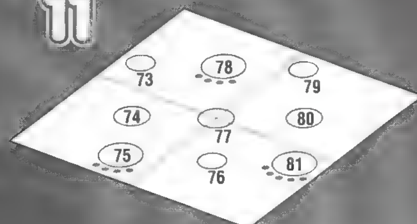
9 [illegible]もタイミングがズレている。クリア優先ならトーンコードで反応させよう。



10 [illegible]面だ。ミスをしないように。

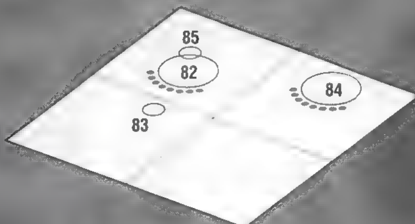


11

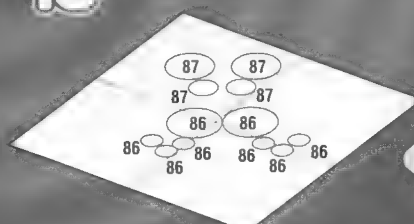


[illegible]マーカー[illegible]ている。[illegible]トで[illegible]にくい。

12 [illegible]ビートマーカーをキャッチして[illegible]チェイン。84もキャッチして、[illegible]（マップ13）の中間で反応[illegible]

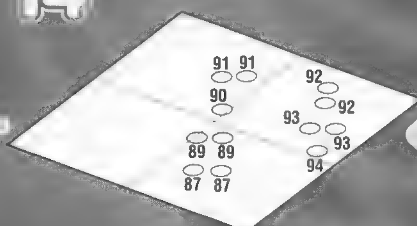


13



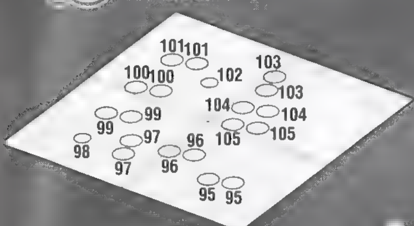
86はマップ12からのチェインで消えるはず。87は2つの青いマーカーの間に立って、トーンコードで反応させる。

14

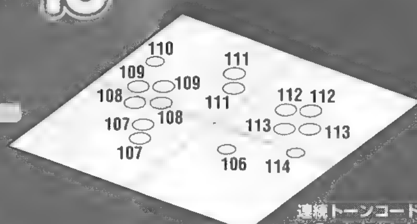


この曲の最難所。二つ並んでいるように見えるマーカーはすべて[illegible]が空いているので、中間に立ってトーンコードを狙っていかなくてはならない。

15 マップ14から続く連続トーンコード地帯。マーカーの配置は基本的に時計回りだ。

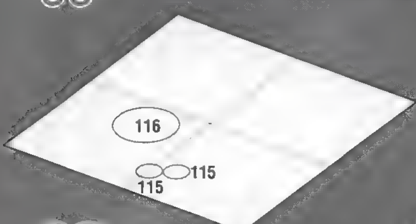


16

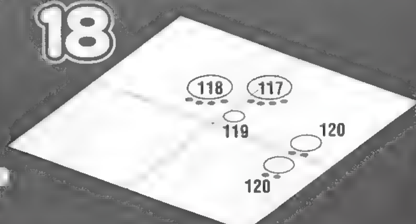


連続トーンコード地帯その3。あと少しなので[illegible]

17 ようやくここでトーンコード地帯が終了。

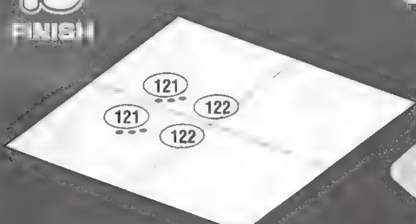


18



117と118は反応タイミングがズレている。[illegible]120は[illegible]に反応させるタイプなので、トーンコードで狙おう。

19 FINISH



121、122ともにトーンコードで反応させ、[illegible]

そのほかの「クレイジー」曲について

難度8のナムコ曲にはほかに[illegible]ラッターハウス」がある。前者は単発マーカーの[illegible]速配置地帯が多いだけなので特に問題無いが[illegible]者の難しさは壮絶。配置されるマーカーの間[illegible]





[illegible]

「スプラッターハウス」でビートマーカーを持ち上[illegible]

もう一つの難度8： 上のカコミでは紹介していないが、難度8にはアリカ曲の「Roteen da moon（ハードバージョン）」もある。この曲の人気はアリカ曲ではトップクラス。ナムコ曲しか選ばない人も、ぜひ一度遊んでみることをオススメしたい。

テクニク事典

宇宙の旅路も最終章!!

反射神経だけが必要と見せかけて、実は奥が深～い『スタートリゴン』。先月号では、いろんな場面で応用が利く、ステージクリアのためのポイントを伝授したよね。今回は主にステージ固有のシチュエーションで、どんな風に三角ネットを張れば効率がいいか教えちゃうよ。これで宇宙に漂う宇宙人を全員救出して、ご機嫌だね！

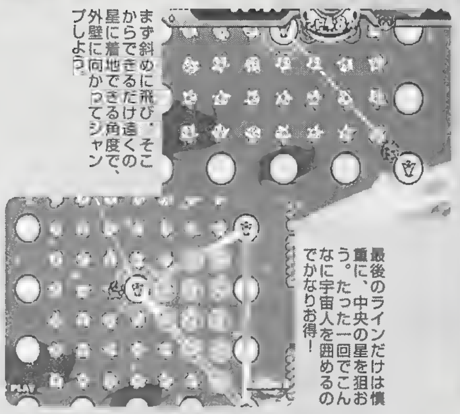


STAR TRIGON™
スタートリゴン

Text：閃屋

タイミング合わせには、もうだいぶ慣れたんじゃないかな？　でも宇宙にはまだまだ不思議なステージがたくさんある。救助の手引きとして、最後にこのページを送ろう！

スタートリゴン
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アクションパズル
■操作方法：1ボタン
■発 売 日：2002年7月中旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM10



まず斜めに飛び、そこからできるだけ遠くの星に着地できる角度で、外壁に向かってジャンプしよう。

最後のラインだけは慎重に、中央の星を狙おう。たった一回でこんなに宇宙人を囲めるのでかなりお得！



MAP R-12

バリアを有効利用

星の狭い間隔を狙って行き来するのが面倒なステージ。角度調整が難しいため、もたもたしているうちにエアを消費してしまう。そこで、微調整が苦手な人は、先月号で紹介したバリア(外壁)の反射を利用するといい。バリアの跳ね返りを使って、できるだけ遠くの星同士をラインで結び、そこから中央にある星を結べば、少ない移動回数で広い面積を囲めるぞ。

レスキュー隊員養成講座
～最終章～



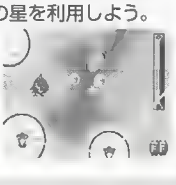
今回で最後なので、レギュラーモードの中から変わりダネのステージをセレクトした。約30種類の中からランダムでステージが選択されるレギュラーモードでは、突然見たことのないステージが出現して慌てることがある。癖のあるステージを初めてプレイするときは、適当に三角ネットを張って無駄にエアを消費しがち。ポイントをまとめて紹介しよう。

ワンポイント　壁に閉じ込められた宇宙人



MAP R-11

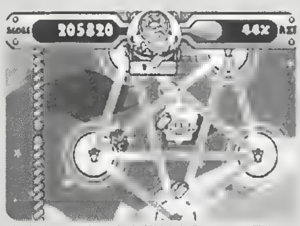
宇宙人が囲まれているのは、壊せるブロック。まずこれを体当たりで破壊して、救出には中央の星を利用しよう。



ハーフエアが二つもあるので、苦しくなってきたらブロックを壊し、エアを狙ってジャンプ！

三角ネット時間持続

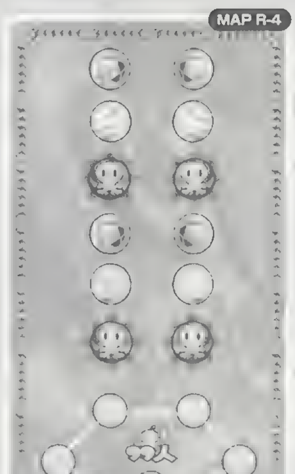
救出対象は宇宙船たった一つだが、99人も乗り込んでいる。こんな場合は、一度作った三角ネットを消さないようにする、というポイントは前回で解説した通り。ここでは下にある五つの星同士に、もれなくネットを掛けてから上に移動しよう。しかし、ご覧の通り上にあるのは厄介な星だらけ。救出とは関係ない三角ネットを作って時間を稼いでいる間は、エアの残量に細心の注意を払おう。



まず五つのネットを掛けよう。一つ足りないだけでも救出スピードが随分遅くなる。



三角ネットのラインが点滅し始めたら新たな三角ネットを作って、救出を継続しよう。



MAP R-4

ゲー事典 指先の角度調整の訓練は、もちろんとても大切だ。しかし、ステージによっては考え方次第でジャンプの回数を減らすこともできる。本攻略ではステージのマップ全景を載せるようにしているが、ゲーム中ではステージ開幕でしか見渡せない。毎回目を皿のようにして注目すれば、今まで見えてこなかった素晴らしいラインの引き方が見えてくるかも!?

Q、「スタートリゴン」をやるとき、左手をどうすればいいかいつも困ります。ジュースを持ったり頭の上に置いたりしていますが、編集部ではみんなどうしてるの？

「スタートリゴン」でゲーム中に使用するのは、ボタン一つだけ。確かに左手が手持ちぶさたになりがちなのだ。町中では、新聞紙片手にプレイしたり、両手の指でボタンを押したりと、ホント人それぞれ。ちょっと注目してみると、面白い光景が見られるかも。

じゃあ、編集部ではどんな光景が展開してるのか？ 早速、見てみるとしよう。

編集(釣り部員) イタキョーの場合



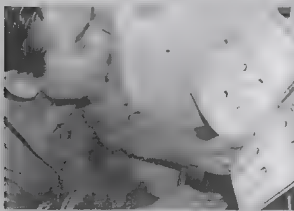
愛用の釣り竿は決して手放さない、アルカデ釣り部の熱心な部員である編集イタキョー。『トリゴン』をプレイする間にもそのグリップを確認し、ナチュラルに釣り竿の手入れをしていた。っていうか、何で編集部に釣り竿が置いてあるですか？

理論派ライター 善之字元帥の場合



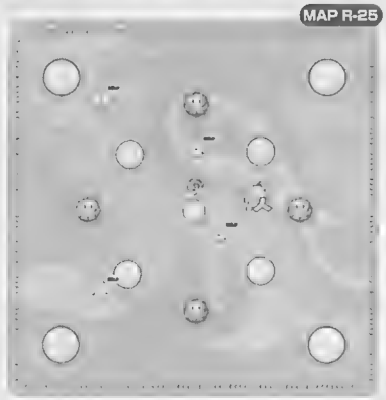
レバーをせかせか動かして、一体何のゲームをやってるのかと思いきや、実はちゃんと『トリゴン』をプレイしてる善之字元帥を発見。宇宙人を救出するさなかにも、マキシの連係を練習してるみたい。あの、それってゲームが違うと思うんだよね……。

妄想派ライター 福田柵太郎の場合



大好きなモー娘。のファンクラブ会報をおもむろにカバンから取り出し、左手に持ったままプレイ開始。ステージクリアしたスキに、保田圭(ケメコ)のメッセージを読んでいたぞ。こ、こえーよ柵太郎！ 良い子のみんなは、ゲーセンで真似しないで下さい。お願い。

避けて通れない[illegible]





宇宙船も移動しているから、それを捕らえるためにも三角ネットの面積をどんどん広げていこう。



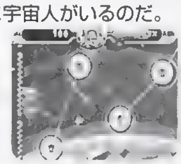
エアが欲しいのに、意外に宇宙人の数が少ないため、なかなか手に入らない。毒星での無駄遣いが死を招くのだ。

宇宙人も宇宙船も移動しているため、救出には三角ネットの広い面積が必要だ。そこで避けて通れないのが毒星。毒星を頂点にして三角ネットを作るポイントは、毒星から狙いを付けて飛ぼうとせず、ノーマル星から狙って毒星に飛ぶということ。毒星に着地したら、エアを消費しないうちに一瞬で離脱しよう。手間がかかる割に、手に入るエアの数が少ないので注意。

ワンポイント 宇宙人が居ない!?

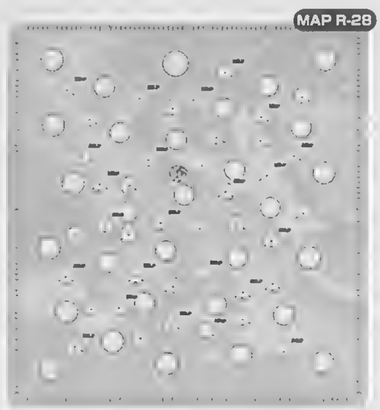


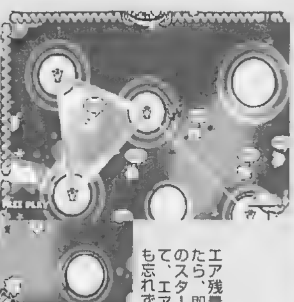
一見宇宙人がどこに居るか分からないステージ。ゲームの最初の画面でよく見ると、四隅に宇宙人がいるのだ。



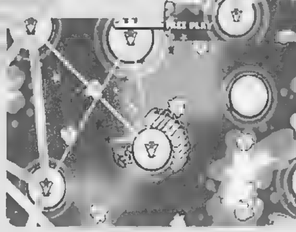
四隅のうちのどこかを目指し、まずはひたすら移動。救出したらすぐ次の隅へと向かおう。

宇宙人でんこ盛り[illegible]





中央の宇宙人は後回し。まずはバリア際まで効率良く移動しよう。そこから宇宙人を救出していくのだ。



エア残量がヤバくなったら、即座に中央付近のスタート地点に戻って、エア補給をするのも忘れずに。

最終ステージは、広い面積に星が点在し、その間に宇宙人が点々と取り残されている。単純に思えるが、自分はどんどんスピードアップしていくので後半が大変だ。そこで、スタート直後に一度端の方へ移動して、バリアに沿って救出していくのがコツ。内側の宇宙人を後に回せば、スピードが上がって万が一手元が狂っても、星にひっかかって助かる確率が上がるのだ。

ステージの性質を理解すれば、救出も素早くスムーズにできるよ。宇宙一の隊員を目指そう!!



ゲー事典 **移動の効率**：いつも必ずスタート地点から三角ネットを張り始めるというのは考えものだ。ステージによっては、スタート地点から離れた場所で三角ネットを張り始めた方が効率がいい場合もある。最終面などは、まさにそんなステージ。目的地に着くまで三角ネットを張ることを意識せず、星を渡るようにどんどん移動していくのがポイントだ。

プレイ解説簡易版 『WCCF』の遊び方をおさらいしよう！

1プレイの流れ

スターターパック購入（初回のみ）
↓
クラブチームカード挿入
↓
コイン投入
↓
クラブチーム作成（初回、監督継承時のみ）
↓
チームマネージメント
↓
試合（前半戦）
↓
ハーフタイム
↓
試合（後半戦）
↓
選手カード払い出し
↓
クラブチームカード排出

稼働開始から約3カ月が経過した『WCCF』だが、今もなお新規参入者が続出中！　ってことで、そんなスターターのために今月はプレイ解説簡易版をちょっとだけ拡大。各ボタン操作についても触れてみたぞ。操作に自信が無い人はチェックしてみて！

プレイ筐体各部について

モニター……練習や試合の模様などは、すべてこのモニターに映し出される。

ランプ……この部分が同じ色で点灯しているプレイヤーと対戦する。

選手カード排出口……試合の勝敗にかかわらず、ゲーム終了時に選手カードが黒い袋に入って出てくる。

クラブカード挿入口……チームデータ記録用のクラブカードを、コイン投入前にこの部分へ挿入する。



戦術ボタン……プレス・中央突破・カウンター・左サイド攻撃・右サイド攻撃、以上5種類の戦術指示を出すボタン。一度押すと戦術がONになり、もう一度押すとOFFに。複数を同時に使うことも可能。

シュートボタン&キーパーボタン……赤いボタンでシュートを撃つ指示、青いボタンでキーパーをボールに向かわせる指示を出す。シュートボタンを押さないと選手がシュートを撃たない点に注意。

配置エリア……この上に選手カードを配置。リアルタイムでカードの位置を読み取ってくれる。

各ボタンの操作について

筐体左部（戦術ボタン）

プレス……ボールを持っている選手へ向かって積極的に当たりにいくように指示するボタン。選手のスタミナ消費が激しくなるので、長い時間ONにしておくのは避けたいところ。

中央突破……フィールド中央から相手ゴールへ向かって真っ直ぐに切り込んでいくように指示するボタン。チームに突破力のあるFWが居るなら狙ってみたい戦術だ。

カウンター……相手の攻撃を凌ぎ、手薄になった守備陣をロングボールや素早いパスワークで掻き回すように指示するボタン。スピードのパラメータが高いほど機能しやすいだろう。

左サイド攻撃……左サイドに居る選手へボールを集めるように指示するボタン。ライン際を攻め上がって、センタリングからのポストプレーで相手ゴールを陥れるのが狙いだ。

右サイド攻撃……右サイドに居る選手へボールを集めるように指示するボタン。戦術の狙いは、基本的に左サイド攻撃と同じ。強力なサイドアタッカーが居るかどうかが重要となる。

筐体右部

シュートボタン……文字通り、シュートを撃つ際に使用するボタン。シュートチャンスにタイミング良く一回押せばOKだ。状況によってはシュートを撃つまでのタイミングが遅れるので、気持ち早めに押すことを心掛けよう。センタリングに合わせてボレーシュートを狙う際なども、ボールが宙を飛んでいる早めの段階でボタンを押した方がいい。

キーパーボタン……キーパーをボールに向かわせるためのボタン。タイミングを計って「ポンッ」と押すシュートボタンと違って、"ボタンを押している間だけ"機能する（押している時間だけキーパーがボールに向かっていく）という点に注意。ちなみに、相手のシュートを防ぐときにタイミング良く押したからといって、セーブ率がアップするということは無い。

データ表示ボタン……画面左上にチームパラメータを表示させるためのボタン。一度ボタンを押すとON状態になり表示が現れ、もう一度押すとOFF状態になり表示が消える。チームパラメータは選手カードを動かしたときに逐一表示されるが、このボタンを使えば試合中いつでも確認可能となる。

セリエA新シーズン開幕でますますヒートアップ！

WORLD CLUB
Champion Football
SERIE A 2001-2002

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
セリエA 2001-2002
■メーカー：ヒットメーカー/セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：2002年7月8日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

Index of This Month

セリエA 2002-2003 第1節終了時 順位表

順位	チーム	勝ち点	勝ち	分け	負け	得点	失点
1	ミラン	3	1	0	0	3	0
1	ユベントス	3	1	0	0	3	0
1	エンポリ	3	1	0	0	2	0
1	ペルージャ	3	1	0	0	2	0
1	キエーボ	3	1	0	0	3	2
1	ボローニャ	3	1	0	0	2	1
1	ピアチェンツァ	3	1	0	0	2	1
1	インテル	3	1	0	0	1	0
9	パルマ	1	0	1	0	1	1
9	ウディネーゼ	1	0	1	0	1	1
11	ラツィオ	0	0	0	1	2	3
12	ローマ	0	0	0	1	1	2
13	ブレシア	0	0	0	1	1	2
14	トリノ	0	0	0	1	0	1
15	コモ	0	0	0	1	0	2
16	レッジーナ	0	0	0	1	0	2
17	モデナ	0	0	0	1	0	3
18	アタランタ	0	0	0	1	0	3

セリエAよもやま話 フォルツァ!! WCCF

講師 マ
生徒 ま

マ 今月はいよいよ開幕したセリエA話でいこうか。個人的に中村俊輔が気になるんだ。

ま いきなり『WCCF』に居ない選手の話かよ。

マ いいじゃん。

ま いいんだけどさ。俊輔がトップ下に入ったレッジーナは、開幕戦では2対0でペルージャに負けちゃった。彼は惜しいフリーキックを蹴ったみたいだけど。

マ 実際どうなの？　イタリアで通用するのかな？

ま やってもらわなきゃ困るでしょ。日本で最もテクニックがある選手だよ、ファンタジスタだよ、テクニック20だよ、バッジョ並みだよ！

マ も、もう分かっただよ。

ま もう一人のジャポネーゼ、中田も頑張っていたようだね。

マ でも、パルマは主力を放出しちゃったんでしょ？

ま 君は選手をカードの色でしか見ていないね。今季加入したブラジル人FWアドリアーノは、絶対「黒」以上の逸材だよ。次期ベストストライカーだって狙えるかもしれない。さらにイタリア代表にも入ったブリーギも加入したからね。

マ へ～。ほかのクラブは？

ま 好スタートを切れたのは、大々的に補強したミランと、補強面ではおとなしかったユーベ。どちらも3対0で勝利。

マ 新戦力はどうだったの？

ま ミランはシミッチ、ユーベはフレージが得点したよ。

マ 結果を出したと。

ま それより無失点に抑えたことと、F・インザーギやデル・ピエロといった主力が2得点したことの方が大きいね。

マ 開幕で2得点はスゴイね！　こりゃデル・ピエロは次もキラで決まりだ！

ま そうね。インザーギもね。

マ さすがはデル・ピエロ！ファンタジーだね！

ま だからインザーギも……。

Vive la Champion Football：WCCFオフィシャルHPのスペシャルコンテンツ「Vive la Champion Football」に、本作のディレクターである前山氏が往年の名プレイヤー、エリック・カントナに扮して登場！　某スポーツメーカーが主催した「○コーピオンK.O.」にヤラれちゃった人はぜひ一度覗いてみて！　面白いから!!　HPアドレス → http://www.WCCF.JP/

名将になるために、知っておくべきことがある！

WCCF Q&A集 Part2



先月号に引き続き、Q&A集の第2弾をお届け！　今月はチームをさらに強くさせたい人必見の情報がたっぷり。意外に見落としがちなポイントもフォローしているので、チェックしてみよう。

Q1 レアカード以外で"使える"選手をポジション別に教えて！

A レアカードとなっている選手は、いずれもスペシャルカードに居ます。しかし、そのほかのスペシャルカードの中にもレアカード並に活躍してくれる選手は居るんです。編集部の方で厳選した選手をポジション別で下のリストにまとめました。ぜひ参考にしてみてください。

編集部厳選！　ポジション別"使える"スペシャルカード

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゴールキーパー	フランチェスコ・トルド(インテル)	77
左サイドバック	パオロ・モンテーロ(ユヴェントス)	85
センターバック	イゴール・トゥドール(ユヴェントス)	89
センターバック	イヴァン・コルドバ(インテル)	84
右サイドバック	カフー(ローマ)	94
ボランチ	マティアス・アルメイダ(パルマ)	86
ボランチ	エメルソン(ローマ)	87
左サイドハーフ	クリスティアーノ・ドニ(アタランタ)	90
左サイドハーフ	ヴァンサン・カンデラ(ローマ)	87
右サイドハーフ	ガイスカ・メンディエタ(ラツィオ)	95
右サイドハーフ	ジャンルカ・ザンブロッタ(ユヴェントス)	85
センターハーフ	アレッシオ・タッキナルディ(ユヴェントス)	84
センターハーフ	クラレンス・セードルフ(インテル)	88
フォワード	ダヴィド・トレゼゲ(ユヴェントス)	86
フォワード	クラウディオ・ロペス(ラツィオ)	84

Q2 モチベーションと体力ゲージは、試合内容にどのような影響を及ぼすの？

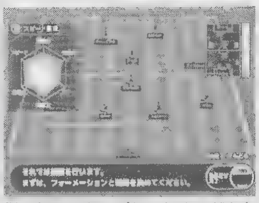
A 基本的なことですが、モチベーションが高いと、選手は実力以上のプレイをしてくれます。各種タイトル戦にはぜひ高い状態で臨みたいところです。一方、体力ゲージが減ってくると、選手の動きが目に見えて鈍くなります。パスを取りこぼしたり、当たり負けしやすくなったりと、プレイの精度が落ちてしまうので、控えの選手と交代させましょう。



例えば、総合能力値が「85」の選手なら、モチベーションが高い場合には総合能力値が「90」くらいになっていると考えてもいいだろう。

Q3 練習に入る前のフォーメーション&戦術決定は練習の効果に関係しているの？

A 練習の種類にもよりますが、関係しています。最も関係しているのが紅白戦。紅白戦は実戦的な練習を行なうことでチームを総合的に鍛えるものであるため、フォーメーションや戦術によって効果が変化します。そのほかの練習では多少効果に差が出る程度ですが、少しでもチームを強くしたいなら、フォーメーション&戦術決定はきちんと行なうべきです。



何と無くスキップしてしまいがちな練習前の「フォーメーション&戦術決定」だが、設定の仕方によって練習の効果は変わってくる。

Q4 休養と紅白戦の効果を教えて！

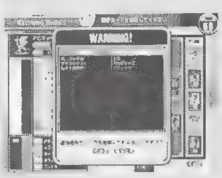
A 休養の効果は、全選手のモチベーションを一段階上昇させるというものです。ただし、「絶好調」の状態にはならないことに注意しましょう。一方の紅白戦は、チームを総合的に鍛えられるという効果のほかに、通常の練習よりも選手同士の連携精度が上がりやすいという重要な効果も持っています。新たな選手を投入した際は積極的に行なっていきましょう。



モチベーションが「絶好調」の状態にはならないことを考えると、休養はチーム全体のモチベーションが低くなってしまったときに行なうのがベストといえる。

Q5 チーム経験値はゲーム中どのように影響する？

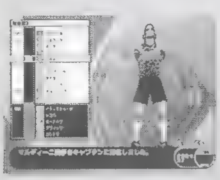
A 何に影響を及ぼしているのかが分かりにくい「チーム経験値」ですが、これはチームパラメータに関係しています。チーム経験値が高ければ高いほど、フォーメーショングラフ（選手の配置、能力、モチベーションなどによって常に変化する、青色の部分）への適応能力が上がるといった具合です。いわずもがな、各選手の経験値が高ければ高いほど戦力はアップします。



周知のことかと思うが、チームの登録メンバーから一度でも選手を外すと、その選手のチーム経験値は初期値に戻ってしまう。選手の入れ替えは慎重に。

Q6 チームのキャプテンはどのような選手にするといい？

A マルディーニ(ミラン)、トッティ(ローマ)、カフー(ローマ)といった、実際にセリエAや各国代表チームでキャプテンとして実績のある選手にしておくと、いい結果が出るみたいです。この辺りは普段からサッカーを観る人ならピンと来るのではないでしょうか。選手カードに書かれている特殊能力も参考にして、最もふさわしい選手をキャプテンに指名しましょう。



マルディーニ(ベストイレブン)の特殊能力は、「継承されたキャプテンシー」。この選手カードを持っているならば、キャプテンに指名しない手は無いぞ！

選手カードはどこに置いてもOK：選手カード裏面にマス目状で表示されている「活躍の中心となるポジション」。これは"色が着いているところにカードを置かなければ選手が機能しない"という意味ではなく、"色が着いているところにカードを置くと、より活躍が期待できる"という意味。別にFWの選手をGKの位置に置いても大丈夫ってわけ。もちろん弱いけど。

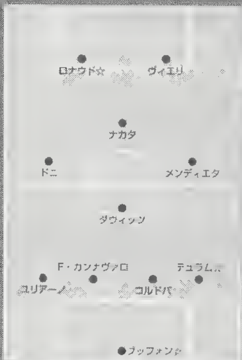
参戦者は…コイツらだ!!



ファミ通編集部
マグナマ吟

チーム名：ハタガヤFC
フォーメーション：4-4-2
総合能力数値：1345pt

[illegible]今日このごろ。



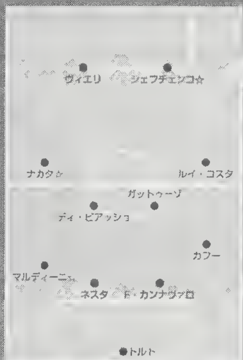
控え	バリューカ
バティストゥータ	パヴァン
R・バッジョ	ガンツ



アルカディア編集部
まごーる

チーム名：世田谷マダム
フォーメーション：4-4-2
総合能力数値：1350pt

本誌『WCCF』[illegible]ミラクルメイキングを狙うあまりに、空回りしてしまうこともしばしば。



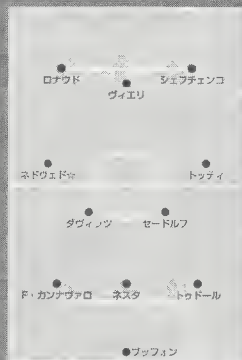
控え	セルジーニョ
センシーニ	バティストゥータ
F・インザーギ	R・バッジョ



ファミ通書籍編集部
ナムー

チーム名：FCナムントス
フォーメーション：3-4-3
総合能力数値：1343pt

[illegible]社内トップクラス。スーパーFW陣で[illegible]攻撃的サッカーで四強入りを目指す。



控え	バティストゥータ
P・カンナヴァロ	パヴァン
S・インザーギ	アントニオーリ



WCCF eb! CUPリポート

ワールドクラブチャンピオンフットボール エンターブレイン カップ

数多くのゲーム雑誌・書籍の編集部が存在する我らがエンターブレイン社。ゲーム大好きっ子がひしめく会社だけに、社内には大ヒット作品である『WCCF』をプレイする者も多い。しかも、どいつも血の気の多いヤツばかり。「社内最強のチーム監督は誰か？」という問いが生まれるのは時間の問題だった……。

エンターブレイン社内のWCCF猛者がここに集結！

WCCF eb！ CUP レギュレーション

- 総合能力値（選手カード右下の数値の合計）が1350ポイント以内のチームで戦うこと。
- レアカードの使用は3枚まで。ただし、レアカードに含まれる黒カードの使用に制限は無い。
- チームの中に選手を必ず16人入れること（スタメンの能力値を高くするために、控え選手の数を減らす行為は禁止）。
- クラブチームカードは新規のもの（監督レベルE−、残り任期100試合）を使用する。
- 試合はすべてフレンドリーマッチで行なう。
- 引き分けの場合は得失点差で判定する。完全に同点の場合はチームの総合能力値の低い方を勝ちとする。

エンターブレイン社内最強のチーム監督を決定する戦い……「WCCF eb！ CUP」。参加者は上で紹介している8名だ（やはりアルカディア編集部とファミ通編集部が多い……）。9月某日この面々がセガ本社に集結し、ヒットメーカーのご厚意によりWCCF筐体スペースをお借りして大会を行なった。ちなみに、大会レギュレーションは左にあるカコミの通りである。

実は、この大会の目的は社内最強のチーム監督を決定することだけではない。とある対決企画への挑戦者を決めることも兼ねている。まずはこの大会でエンターブレイン社内四強を決定し、その四強がヒットメーカー四強と後日対決することになっているのだ！　こちらの対決の模様は次号でリポートするのでお楽しみに!!





セガ本社の筐体スペースにて大会を行なったこともあって、現場にはヒットメーカーの『WCCF』開発陣も偵察に来ていた。やはり、自分たちの相手が誰のチームになるのか気になる様子……。



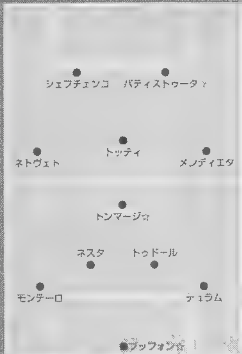
大会レギュレーションについて：総合能力値に制限を設けたのは、どのチームもメンバーをレアカードで固めてきて、同じようなチームになってしまうことを避けるため。平均能力値は84.375と、能力値の高い選手ばかりでは固められないようになっている。また、チームの強さにばらつきが出ないようにするため、新規のクラブカードを使用した。



しもでん
アルカディア編集部

チーム名：アクダイカン
フォーメーション：4－4－2
総合能力数値：1347pt

[illegible]



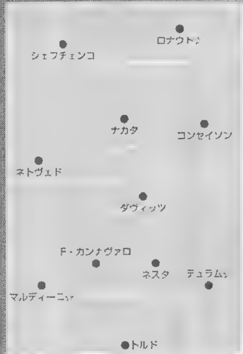
控え	コスタクルタ
デル・ピエロ	サヴィーノ
タッキナルディ	アントニオーリ



カミカゼ長田
ファミ通編集部

チーム名：FCカミカゼ
フォーメーション：4－4－2
総合能力数値：1347pt

[illegible]



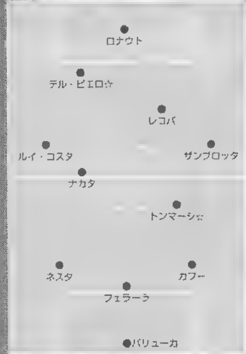
控え	バリューカ
ヴィエリ	タルディオーリ
R・バッジョ	パヴァン



マシン
アルカディア編集部

チーム名：FCマッディーネ
フォーメーション：3－6－1
総合能力数値：1349pt

[illegible]



控え	セードルフ
バティストゥータ☆	コントラ
R・バッジョ	マテラッツィ



ブンブン丸
ファミ通編集部

チーム名：FCスペランカー
フォーメーション：3－5－2
総合能力数値：1314pt

[illegible]



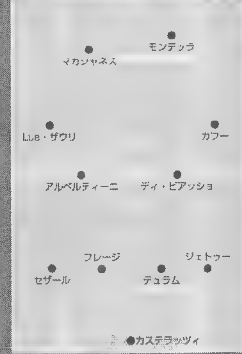
控え	セルジーニョ
トレゼゲ	タルディオーリ
アントニオーリ	バリューカ



ムネタツ
ファミ通Xbox編集部

チーム名：Xbox
フォーメーション：4－4－2
総合能力数値：1311pt

[illegible]



控え	バローニオ
コンティッキオ	カストロマン
コリーニ	ザンキ

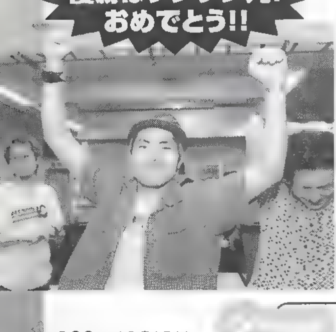
eb！最強は誰か？ 決勝トーナメント

四強が決まった後は社内最強を決する決勝トーナメント。まずはAリーグの1位とBリーグの2位、Bリーグの1位とAリーグの2位が対決。抜け出たのはファミ通編集部のブンブン丸とカミカゼ長田の二人だった。

そして決勝戦。カミカゼ長田率いるFCカミカゼの堅いDF陣を切り崩すのは難しいと判断したブンブン丸は、自分のチームの方が総合能力値が低いことを利用し、判定勝ちを狙いにいく。カミカゼ長田もそれに気付いて攻撃重視の作戦に出るが、今一つ攻め切れない。結果、見事引き分けに持ち込んだブンブン丸が勝利し、eb！最強のチーム監督に輝いた。


参加者すべてが見守る中、決勝トーナメント開始。得点チャンスに全員が一喜一憂！


決勝戦はファミ通編集部同士の対決に！ 二人とも超真剣な表情でゲームに臨んでいた。



決勝トーナメント結果

WINNER
ブンブン丸（FCスペランカー）

ファミ通書籍 ナムー（FCナムントス） 総合能力数値：1343pt
2-1
ファミ通 ブンブン丸（FCスペランカー） 総合能力数値 1314pt

0-0（総合能力値判定）

ファミ通 カミカゼ長田（FCカミカゼ） 総合能力数値：1347pt
2-0
ファミ通Xbox ムネタツ（Xbox） 総合能力数値：1311pt

ヒットメーカーへの挑戦権をかけて 予選リーグ

いよいよ大会が開始！ 予選は二つのリーグに分かれての総当たり戦である。

この大会では、勝負は試合前から始まっている。新規のクラブカードを使用しているため、どのチームも強さはどっこいどっこい。限られた回数のチームマネージメントでいかに効果的な練習を行なうか、いかに選手のモチベーションを高くするかがポイントとなってくるのだ。

どのチームも選手のご機嫌取りに悪戦苦闘する中、ある者が異彩を放つ作戦に出た。それはファミ通Xbox編集部のムネタツ。彼はモチベーションが下がるのを回避するべく、選手とのコミュニケーションを一切取らない作戦に出た。

予選リーグの結果は下の通り。ある意味消極的な作戦を採ったムネタツは、作戦が功を奏したのか見事予選を突破した。


選手のモチベーションが下がらないように、コミュニケーションを一切取らない作戦に出たムネタツ。


予選を通過できずに凹むマグナマ吟。当日朝5時までメンバーとフォーメーションを考えていたらしい(笑)。

予選リーグ結果（左がAリーグ、右がBリーグ）

	FC ナムントス	世田谷マダム	ハタガヤ FC	Xbox	順位
ファミ通書籍 ナムー	＼	0－1 ×	2－0 ○	2－1 ○	1位
アルカディア まこーる	1－0 ○	＼	0－2 ×	0－1 ×	4位
ファミ通 マグナマ吟	0－2 ×	2－0 ○	＼	0－1 ×	3位
ファミ通Xbox ムネタツ	1－2 ×	1－0 ○	1－0 ○	＼	2位

	FC スペランカー	FC マッディーネ	FC カミカゼ	アクダイカン	順位
ファミ通 ブンブン丸	＼	3－1 ○	0－1 ×	1－1 △	2位
アルカディア マシン	1－3 ×	＼	0－2 ×	1－1 △	4位
ファミ通 カミカゼ長田	1－0 ○	2－0 ○	＼	3－1 ○	1位
アルカディア しもでん	1－1 △	1－1 △	1－3 ×	＼	3位

アルカディア全滅ですが……!?：予選リーグ結果を見てもらえば分かると思うが、アルカディア編集部からの参加者が誰一人決勝トーナメントに進んでいない！ ってことは、次号リポート予定の「eb！四強 VS. ヒットメーカー四強」を本誌で掲載するのはやっぱり微妙ですか……編集長？ 編集長「何としても敗者復活戦をやれぃ！」 担当者「ハ、ハイ～！」



ファミ通&アルカディア連動企画

協力：株式会社セガアミューズメント東海支社
株式会社ヒットメーカー

WCCFトレーディングツアー

ファミ通&アルカディア両編集部のWCCF好きな面々が、全国各地のWCCF設置店舗でビッグなトレーディング会を開いていくこの企画。今回は名古屋にあるセガ・デポルテでの模様をリポート！

第1回 名古屋編

第1回 名古屋編 開催場所 セガ・デポルテ



地下鉄伏見駅（名古屋駅から一つ）近くにあるAM施設。オフィス街にあるため、客層はサラリーマンが中心とのこと。店内の空間はゆったりしており、イベント会場としても最適の場所。

住所：愛知県名古屋市中区栄1－4－5
TEL：052－222－3920
アクセス：地下鉄伏見駅7番出口 徒歩3分

カード乱舞！ 名古屋が燃えた!!



イベント初挑戦となるトレーディング隊。大勢の来場者を前に、最初は少し緊張気味。

じゃんけんで最後まで勝ち残った人とカードを交換……というイベントも行なったぞ。

去る9月8日、名古屋にあるセガ・デポルテにて、ついに第1回目の「WCCFトレーディングツアー」イベントを行なった！ 来場者は何と120名を数え、会場は熱狂的なファンで埋め尽くされた（仙台から来てくれた人も居て、ビックリ！）。

当日のトレーディングメニューは左下にあるリストの通り。メニュー最後にある大人気のロケテ版選手カード「マルセロ・サラス」が提示されたときには、会場全体にどよめきが走った。このほか、デル・ピエロを含むロケテ版選手カード4枚プレゼントや、パッケージに入った状態の製品版選手カード39枚プレゼントといったイベントも行なわれ、会場は終始盛り上がっていたぞ！

今回のトレーディングメニュー

カード種別	選手名（所属クラブ／ポジション）
スペシャル	フランチェスコ・トッティ（ローマ／FW）
	クリスティアーノ・ドニ（アタランタ／MF）
	ヒデトシ・ナカタ（パルマ／MF）
	イゴール・トゥドール（ユヴェントス／DF）
	フランチェスコ・トルド（インテル／GK）
ファンタジスタ	ロベルト・バッジョ（ブレシア／FW）
ベストイレブン	ダミアーノ・トンマージ（ローマ／MF）
	アレッサンドロ・ネスタ（ラツィオ／DF）
レギュラー（ロケテ版）	ウミト・ダヴァラ（ACミラン／MF）
	クリスティアン・ゼノーニ（ユヴェントス／MF）
スペシャル（ロケテ版）	アレッサンドロ・デル・ピエロ（ユヴェントス／FW）
	マルセロ・サラス（ユヴェントス／FW）



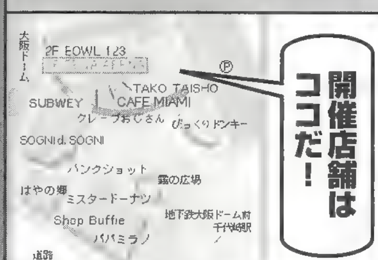
上の写真は選手カード39枚プレゼントを抽選で見事に引き当てた方。一生懸命袋を破いた結果……レアカードは無し（笑）。



次回開催場所告知！

開催場所：セガアリーナ pa-dou（右カコミを参照）
開催日時：10月13日（日）PM3：00スタート
内　　容：オークション形式のトレーディング会
参 加 費：無料
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

セガアリーナ pa-dou アクセスMAP



セガアリーナ pa-dou
住所：大阪市西区千代崎3丁目北2－3
TEL：06－6583－5100
アクセス：地下鉄長堀鶴見緑地線大阪ドーム前千代崎駅下車徒歩0分
URL：http://sega.jp/location/padou/

エキシビジョンマッチも熱かった！

イベント終了後には、トレーディング隊の3人がサテライト席に交ざって来場者たちとエキシビジョンマッチを行なった（もちろん自腹）。3人共それなりの好成績を残せたので、ホッと一安心。3人合わせても、黒1枚しか出なかったけど……。



マグナマ吟は、自身のWCCF歴初の6－0という大差で勝利を収めてご満悦。ん～、確かにスゴイ得点……。

もう少しだけ次回告知！：次回のトレーディングでも、製品版のスペシャルカードやレアカードはもちろんこと、ロケテ版のカードを放出しちゃう予定！ 来場者の中から抽選で選手カードをプレゼントするイベントもあるので、ぜひみんな来てね。そしてトレーディング隊に新メンバーが加入するという未確認情報が……！ ついに般若顔のアイツが……!?

大会を開催するお店が出てきたよッ！

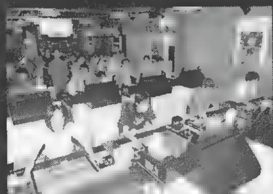
WCCF ファンタジステン FANTASIS店

ARCADIA認定 Fantasis店

クラブセガ所沢



西武ライオンズの本拠地があることでも有名な埼玉県所沢市。その所沢駅前のにぎやかな商店街「プロペ通り」沿いにあるセガ直営店。WCCFにはまっているスタッフが大勢居ることもあって、筐体周りの店内装飾やプレイ環境は抜群だ。平日、土日祝日問わず、所沢のWCCFプレイヤーが数多く集まる。



WCCFは地下一階に設置されている。プレイ回数制限ルールは、1500円（6クレジット）交代制。

住所：埼玉県所沢市日吉町8－1
TEL：042-926-9009
営業時間：10:00～24:00
アクセス：西武池袋線所沢駅下車 徒歩3分

『WCCF』で大会を開き、最強チームを決定する……すぐに思い付くことだが、いざ開催するとなるとこれが意外に難しい。このゲームでは「レギュラーリーグ→キングスクラブカップ→レギュラーリーグ→チャンピオンズトロフィー……」といった試合進行があらかじめ決められている上に、試合への出場条件なども設定されているため、必ずしも狙った対戦カードにすることができないからだ。今回はそんな難題に敢然と立ち向かい、大会開催まで踏み切ったお店を紹介しよう。

名物店員発見！



コングラッチュレーション!!

名物店員の谷本さん。タイトルを獲得したプレイヤーには毎回賛辞を送る！

WCCF 所沢最強決定戦 ここに勃発！

優勝 グリーンアイズさんのチームフォーメーション



所沢最強決定戦と銘打たれたこの大会。参加したチームは約30チーム。予選で8チームまで絞り込まれた後の決勝トーナメントは、「エンタープライズカップ」で行なわれた。このタイトル戦は出場条件が無いので、トーナメント戦を行なうのにピッタリというわけだ。

激戦の決勝トーナメントを制し、見事スクデットを獲得したチームはグリーンアイズ。ロケテストのころからプレイし続けている強者だった。優勝おめでとう！



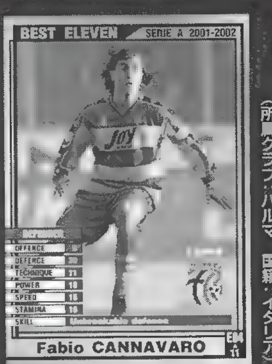
彼女と共に大会へ出場し、見事優勝したグリーンアイズさん（彼女も決勝トーナメントまで残っていた！）。生粋のトレカマニアで、レアカードは額に入れて自宅に飾ってあるそうだ。



大会終了後にはマグナマ吟（ハタガヤFC）が王者に挑戦。開始直後ハタガヤFCが先制するも、王者が2点取り返して、結果はグリーンアイズさんが2－1で勝利！ 所沢最強は強かった!!

今月の1枚

『今月の1枚』は、毎月1枚のレアカードを紹介しつつ、その選手のことをいろいろ語ってしまおうというコーナー。第4回目は……ウワサのこの人！

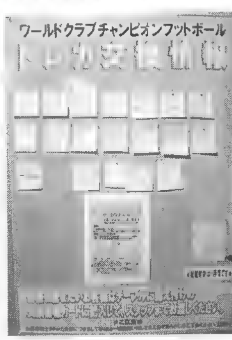


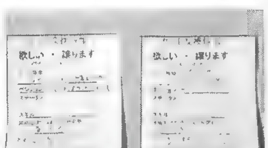
ファビオ・カンナヴァロ
（所属クラブ：パルマ 国籍：イタリア）

イタリアが誇る名センターバック。決して恵まれた体躯ではないが、鋭い読みと粘り強いマークで相手FWの攻撃を封印する。今シーズンは長年慣れ親しんだパルマを離れ、中央の守備陣に不安を抱えていたインテルへと移籍を果たした。

『WCCF』でもネスタと並び、屈指のセンターバックだ。4バックでも3バックでも、守備の要として活躍してくれる。イタリア代表入りも間近と噂される実弟・パオロとコンビを組ませるのも一興だろう。

NICE IDEA!! トレカ情報掲示板設置！



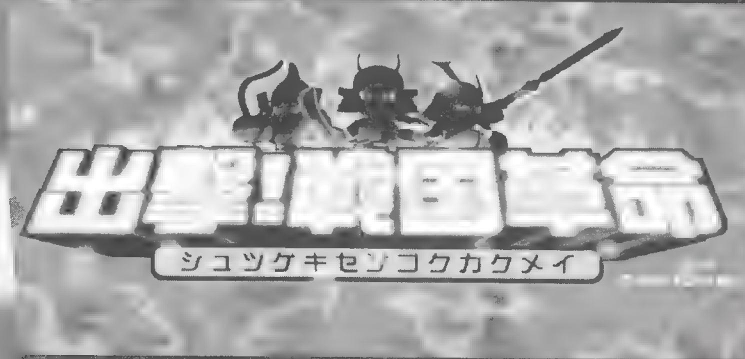


シャイなアナタにピッタリな感じ！

店内には「トレカ交換情報」なるトレード掲示板が設置されていた。掲示する際に使う用紙は、カードの種類、ポジション、ステータス、スキルといった詳細な情報を書き込めるようになっていてイイ感じ！ 結構な数のトレード情報が掲示されていたぞ。これなら「人に直接声をかけるのが苦手」というシャイな人でも安心だ!!

自慢のお店をズバッと紹介します！：本コーナーでは『WCCF』設置店舗の情報を募集しています。店舗名、住所、連絡先（TEL、FAX、E-mail）、担当者のお名前、セールスポイント（設置環境、イベント情報、独自の盛り上げ方、名物店員の紹介など）を書いて、編集部までぜひお送りください。あて先については、203ページの募集記事を参照願います。

新情報続々！
リアルタイム合戦絵巻はますますヒートアップ!!



出撃！戦国革命
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2002年7月中旬(稼働中)
■使用基板：ー



伝説の武器
入手方法
判明！

アクションゲームとオンラインゲームの魅力が融合した「出撃！戦国革命」。新たな料金形態の導入や簡易チャットモードの搭載など、意欲的な試みが随所に満ち溢れるこの作品、今からでも遅くはないのでぜひ参戦し、全国規模で展開する国盗り合戦をたんのうしてみよう。今回は伝説の武器やキャラクターチェンジなどの最新情報をお届けするぞ。

Text：チーム戦革

伝説の武器を手に入れろ！ 武将カードを探せ!!

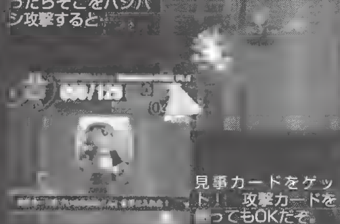
天下飛翔編にある城の中に隠されているのが「武将カード」。コレクションとしての楽しみはもちろん、これを集めると伝説の武器が入手可能なのだ。すべてを集めることができるかな？

同色コンプリートで獲得！ ひたすら壁を壊すべし

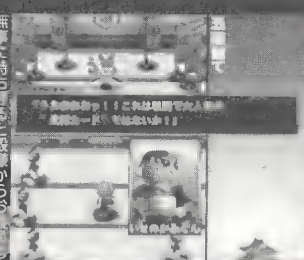
これまで、その存在のみが語られてきた伝説の武器の入手方法がついに判明！ そのためには天下飛翔編の城に隠された「武将カード」を集める必要がある。武将カードは3色あり、それぞれ9枚ずつ用意されている。カードの色は3種の武器に対応しており、1色をすべて集めると伝説の武器を一つ入手できる仕組みだ。偶然何らかのカードを手にしたプレイヤーも多いかもしれない。

伝説の武器は、まさにその名に違わぬ強さを持っている。自分で直接確かめてみてほしい。今回は「刀」に対応した赤カード9枚を公開。隠されている城も併記してあるので、早速出陣しよう。壁を攻撃し、青いエフェクトが出たらそこに武将カードがある。ひたすら攻撃すれば壁の中からカードが出現するはずだ。

壁を攻撃して青く光ったらそこをバシバシ攻撃すると



見事カードをゲット！ 攻撃カードを使ってもOKだぞ。



無事に持ち帰ると殿様からお言葉。早速次を探すべし。

刀　武将カード一覧

No.	名前	城
NO.1	「あおきくん」	かごしま
NO.2	「ちばくん」	さが
NO.3	「ふくしまくん」	しまね
NO.4	「はつしーば」	おおさか
NO.5	「いせのかみくん」	かがわ
NO.6	「かとちん」	くまもと
NO.7	「こじろー」	とくしま
NO.8	「としぞうくん」	おきなわ
NO.9	「けんしんくん」	にいがた

㊙知識伝授！（誇）

ここでは知っているとちょっぴりオトクな小ネタを紹介。古めの表現を使えば、知っ得情報といった感じだが㊙情報もまあ似たようなものだ。

炎の罠楽々突破！

城の各所に配置された火炎放射の罠。破壊するには硬いしタイミングを取るのも面倒。そんなキミには根元抜けを強く推奨したい。○ウェル城の槍罠(古)よろしく気にせず抜けることができるのだ。



火炎放射器の根元には当たり判定が無い。炎を無視して通り抜け可。

レバガチャで小銭稼ぎ

箱や旗などを破壊すると小銭が落ちるが、このときに素早くレバーをガチャガチャ振るとアラ不思議、小銭が2回、3回と出現する。こちらは『○ンスター○ンド』へのオマージュか？ 重要テク。



何となく正当な報酬という感じのする稀なはからい。これで沢く稼げ。

式将カートの隠しポイントは城のみが固定で、隠されているホイントは決まっていない しかし、実は全くのランタムでもないのだ 壁のクラフィックは常に同一のものなので、もし誰かが出している場面に遭遇したら注目！ しっかり覚えておこう 後て自分がフレイしたときに、同じクラフィックの壁をしらみつぶしにガシガシ攻撃すべし

全国告! 隠し城を探しなされい!

告!

全国の戦革ぷれいやー諸君!
この『出撃!戦国革命』には隠し城があるのじゃ!
では隠し城の情報を教えてしんぜよう!
なんだけど、知らない人とお話ししちゃいけませんって、ママが。またね、バイバイ。

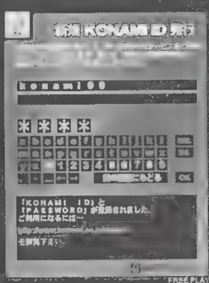
密書を読んだ「ちーむ戦革」は社内食堂に急行し、裏メニューの城プラモ定食を注文した! これが隠し城なのか?



……彼らは現実世界に隠し城が無いことに気付いたが、それはそれとして城プラモ作りを楽しんだ。素組みだけどね。

庭用のカラーパウダー(緑)をどう処理するかが攻略の秘訣。のりを敷き詰めたら、まんべんなくまぶそう。って、なんか違う。

KONAMI ID取得で 情報戦の覇者となれ!



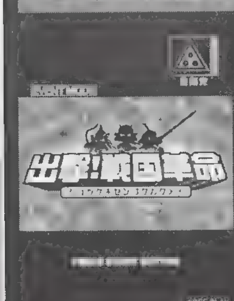
『出撃!戦国革命』ではゲームオーバー後にID登録画面に移行するぞ

コナミの提供するネットワークサービスを利用できる「KONAMI ID」。コナミっ子のエヴリワンはもう取得したよね?

取得方法は、「ゲーム機で発行する方法」と「i-modeで発行する方法」がある。個人的にはゲーセンで取得する方が分かりやすいのでオススメだ。

詳細は下記サイトにて。
http://www.konami.co.jp/am/k-tai/contents/

ゲームセンター単位の制限時間勝負! 『出撃!戦国革命』イベントモードスタート!

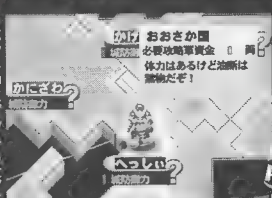


タイトル画面に「EVENT MODE」とあれば、イベントが発動している証拠、参戦してみよう!

いざ戦国! マル得イベントに参戦せよ!

店内ナンバーワンプレイヤーを(全国をネットでつないだオンラインでは無い)決定する遊び方、それがイベントモードだ。お店側の設定変更で出現するイベントモードでは、プレイタイムを計るカウンターが付加される。プレイヤー同士が一斉にゲームをスタートし、制限時間内に一番領地を増やせたプレイヤーが覇者となる具合だ。自分の腕前が分かるうえ、イベント中に入手したカードや軍資金は通常モードに持ち越せるので一石二鳥!

目指せ、「戦革」有名プレイヤー(店内)!



イベント中にゲットしたアイテムカード、軍資金(領地以外)は通常モードに持ち越される。イベント稼ぎが今後のスタンダードか!?

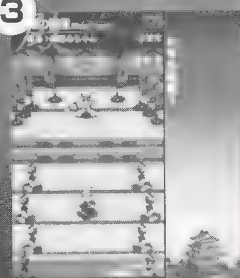
次号もよろしくニャリン(っていうかニャリンって誰だよ)

『キーボードマニア』のウサおが使用可能!?
キャラクターチェンジの巻

プレイヤーの分身であるキャラクターは、エントリーカード製作時に4タイプの中からランダムで決定される。だが今回の秘奥義で、4キャラ+隠しキャラのウサおくんをプレイごとに選びなおすことができるのだ!

1


2


3


立志編100%を達成後は、タイトル画面で対応ボタンを押しながらスタート。これでキャラセレ可

4


立志編マップを100%クリア!

[illegible]100%にする[illegible]であるほっかいどうエリア[illegible]

5タイプからセレクト可能!

キャラ写真の左上にある[illegible]、選択に対応したボタンだ。ウサおくんなら、A+Bを押しながらスタートボタンを押せばよい。

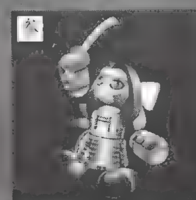


A+B「ウサおくん」







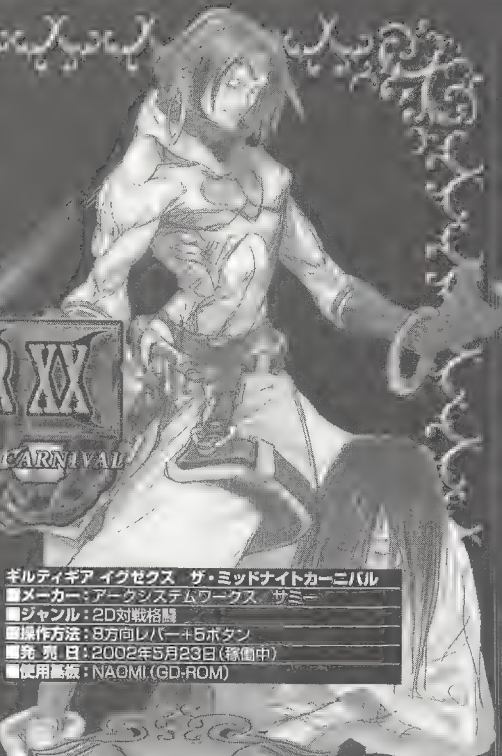


実戦で一番使えるのはどのキャラ?

速攻クリアが要求される天下飛翔編にもっとも適しているキャラ、それはウサおくんだ。持ち前の移動速度を活かして、文字通り脱兎のごとく走り抜けよう。ただ、敵の全滅が必要な場所や、ボス戦では貧弱な攻撃力がネックとなる。攻撃アイテムカードを何枚も用意する必要があるだろう。

戦国コーナー ただいま全国ゲームセンターにおいて、コナミ主催の『出撃!戦国革命』体験会や大会が開催されている。体験会は『出撃!戦国革命』ビギナーに講師がプレイ方法を教えるもの、大会はイベントモードを使ったタイムアタックなのだろう。詳しくはコナミのサイト<http://www.konami.co.jp/kmj/webkonami/event-ac.html>でチェック!

闘いは日々進化!!
限界を突き抜けろ!!



Impression

[illegible] 対戦格闘ゲーム [illegible] 自分の上達に つながるので、やり込むのがオススメ [illegible] この号が 出たころには [illegible] できてるかな――（けす）

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレスディフェンス	フォルトレス
デッドアングルアタック	デッドアングル
[ ]	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル

GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL

今月は巷で猛威を振るうキャラ別対策、意外に重要なヒットストップ効果を特集。それに加え、キャラ別攻略、愛の処方箋、ARFなどの内容でお届けするぞ!!

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2002年5月23日（稼働中）
■使用基板：NAOMI（GD-ROM）

どんな技にも対処法はある

強い連係の穴を突け!

「エディの起き攻めがキツい!!」「ファウストの遠距離立ちSが長過ぎ!」そんな声をよく聞くが、対策してるかな? できていない人は要チェックだ!!

Text：けす

エディ／中段攻撃、移動攻撃対策

キャラ名	技名
スレイヤー	Kダンディーステップ（中段攻撃のみ）
イノ	ケミカル愛情、窓際desperate
ザッパ	産まれる!!
ブリジット	スターシップ、ダウン中YOYO配置、ローリング移動
ソル	ライオットスタンプ、ヴォルカニックヴァイパー、タイランレイブver. β
カイ	ヴェイパースラスト、ライド・ザ・ライトニング
メイ	イルカさん・横
ミリア	ウィンガー
アクセル	S弁天刈り、百重鎌焼
ポチョムキン	メガフィスト前方or後方（移動攻撃のみ）、ガイガンター
チップ	αブレード、βブレード、万鬼滅砕
エディ	アモルファス
梅喧	各種ガードキャンセル攻撃
ファウスト	槍点遠心乱舞、ダスト（中段攻撃のみ）
テスタメント	ナイトメアサーキュラー
紗夢	祓斧（移動攻撃のみ）、剣楼閣、逆鱗、激・砕神掌
闇慈	HS風神、紅（移動攻撃のみ）、花鳥風月（移動攻撃のみ）
ジョニー	「それが俺の名だ」
ヴェノム	無し
ディズィー	ネクロ怒った場合

エディ対策：起き攻めのいなし方

現在最強の呼び声の高いエディ。その強さの根幹はやはり、移動攻撃や中段攻撃を重ねた起き攻めにある。

まず、一番に気を付けたいのはダウンを奪われないこと。しかし、いうのは簡単だが、ダウンを一度も奪われずに闘うのは現実的にキツイ。そこで、ダウンした後の選択肢を考えよう。全キャラ共通の対抗手段は、リバーサルのバックステップ。これ以外には、発生1フレーム目で空中判定になるものや、出始めから無敵時間がある必殺技を出し、的を絞らせないこと。



出始めから空中判定になる技を出し、空中くらいになれば二択や連続技を防ぎやすい。

ブリジットの技への反撃、対策

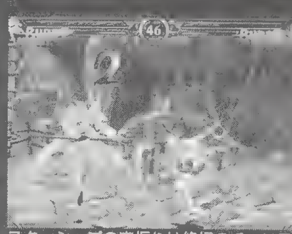
キャラ名	スターシップガード後の反撃	キックスタートマイハート→停止ガード後の反撃（10F有利）
スレイヤー	立ちK、立ちHS、デッド オン タイム	立ちK、デッド オン タイム
イノ	ケミカル愛情、窓際desperate	立ちK
ザッパ	（無）ダッシュしゃがみP→ムカデ （幽霊）遠距離立ちS、（剣）遠距離立ちS、（犬）犬攻撃 （ラオウ）ダッシュラストエドガイ	しゃがみK、（幽霊）遠距離立ちS（剣）、遠距離立ちS （犬）犬攻撃、（ラオウ）しゃがみS、ラストエドガイ
ブリジット	ダッシュ立ちK→足払い、ループ・ザ・ループ	遠距離立ちS、足払い
ソル	ダッシュ立ちK→足払い	遠距離立ちS
カイ	遠距離立ちS、足払い	足払い
メイ	↖+K	↖+K
ミリア	足払い、エメラルドレイン	遠距離立ちS、エメラルドレイン
エディ	ダッシュしゃがみP→足払い	しゃがみS
ポチョムキン	遠距離立ちS→足払い	しゃがみK
チップ	足払い、遠距離立ちS	遠距離立ちS、足払い
ファウスト	遠距離立ちS→足払い	立ちK、遠距離立ちS
梅喧	裂羅	各種ガードキャンセル、遠距離立ちS
紗夢	ダッシュ遠距離立ちS、強化龍刃、兆脚鳳凰昇	遠距離立ちS、➡+HS、足払い
ジョニー	遠距離立ちS、足払い、「それが俺の名だ」	遠距離立ちS、「それが俺の名だ」
アクセル	鎌閃撃	足払い
闇慈	ダッシュ立ちK、S風神、一誠奥義「彩」	足払い
ヴェノム	➡+P→しゃがみS、ダークエンジェル（強制ガード）	➡+P、しゃがみS、足払い
テスタメント	足払い	立ちK
ディズィー	しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです	立ちK

ブリジット対策：反撃をより的確に!

ブリジット戦はスターシップやキックスタートマイハート→停止に反撃ができると心強い。どちらも意外に硬直が長いので、ガード時は反撃のチャンス。これらをガードした場合は、左記の表にある技で反撃を狙うのが有効だ。

また、スターシップに対する反撃として、ブリジットの起き上がりにバックステップをするのもいい。スターシップを空振りさせれば、硬直がかなり長いので、➡+HS始動の連続技など、大ダメージを与えるチャンスになる。割り込みに対しては、ガードしたときにとっさの反撃で左記の技を決めるのが理想だ。

キックスタートマイハート→停止は、遠距離立ちS→YOYO設置→遠距離立ちSと連係で使うことが多いぞ。



スターシップの空振りは絶好のチャンス。起き攻めで狙うのが実戦的だ。

XX事典

エディ対策補足：起き攻めを防ぐには、テンションゲージがあるならデッドアングルやサイクバーストで切り返すのも有効だ。ただし、相手に警戒されやすい手段なので乱用は控えよう。
ブリジット対策補足：俺とキルマシーンを出されて、空中投げを仕込みながら接近してくる場合は、リーチの長い技を置いといてキルマシーンが来る前に本体を止めておくのもいい。

ファウストの技への反撃、対策

キャラ名	遠距離立ちSに打ち勝ちやすい技、行動	遠距離立ちS→何が出るかなへの反撃（10F有利）
スレイヤー	ハイルバンカー、バックステップキャンセルマッパハンチ、ダッシュ	立ちK、デッド オン タイム
イノ	➡+P、しゃがみS、ケミカル愛情、大木をさする手	立ちK→S大木をさする手
ザッパ	ダッシュ、しゃがみ	(幽霊)遠距離立ちS、(剣)遠距離立ちS、(ラオウ)しゃがみS
ブリジット	ニュートラルしゃがみ、しゃがみK、➡+S	遠距離立ちS、⬅+P、足払い
ソル	ダッシュ➡+P、ダッシュ足払い、グランドヴァイパー、ダッシュヴォルカニックヴァイパー	遠距離立ちS
カイ	スタンディッパー	足払い
メイ	⬅+K、ダッシュ➡+P	⬅+K
ミリア	ニュートラルしゃがみ、ダッシュ、ダッシュ➡+P、しゃがみHS	遠距離立ちS
アクセル	立ちP、しゃがみP、天放石・上段	足払い
ポチョムキン	➡+HS、スライドヘッド、ハンマフォール、メガフィスト・前方	ハンマフォールブレーキ
チップ	ダッシュ➡+P、足払い、ニュートラルしゃがみ	立ちHS
エディ	しゃがみS、ダッシュ➡+P	しゃがみS→ブレイクザロウ
梅喧	しゃがみP、蚊鉤	裂羅、回り込み
ファウスト	しゃがみ、足払い	立ちK
テスタメント	遠距離立ちS、しゃがみHS、エグゼビースト、ナイトメアサーキュラー	しゃがみHS
紗夢	爆蹴～足払い、回り込み～投げ	➡+HS
闇慈	HS風神、ダッシュ➡+P	足払い
ジョニー	グリッター イズ ゴールド、➡+P、遠距離立ちS	遠距離立ちS、しゃがみS、➡+K©➡投げ
ヴェノム	ボール生成～打ち出し、しゃがみS	しゃがみS
ディズィー	ダッシュ➡+P、魚を捕る時に使ってたんです	しゃがみHS→魚を捕る時に使ってたんです

ファウスト対策：けん制技を封じる

ファウストの代名詞である遠距離立ちS。これをつぶせるようになれば、一方的にやられることは少なくなるハズ。まず、左記の表の技を見てほしい。遠距離立ちSのギリギリ外の間合いからダッシュし、遠距離立ちSを出すのに合わせて反撃技を出すのが理想だ。また、若干近い間合いなら遠距離立ちS©➡何が出るかなの連係に反撃が間に合う。何が出るかなのアイテムから連係させて遠距離立ちSを出されると、この状況になりやすいので反撃を見逃さずに！



この間合いで遠距離立ちSをガードすれば、何が出るかなを見てから反撃が間に合うぞ。

愛に相打ちを取りに行ける技

キャラ名	対策技	オススメ度	キャラ名	対策技	オススメ度	キャラ名	対策技	オススメ度
スレイヤー	しゃがみHS	B	メイ	➡+HS	D	紗夢	しゃがみHS	D
イノ	無し	／	ミリア	立ちK	B	ジョニー	立ちHS	D
ザッパ	犬攻撃 (ラオウ)しゃがみHS	A	エディ	しゃがみHS、➡+HS	A	アクセル	しゃがみS	A
			ポチョムキン	しゃがみHS	C	闇慈	遠距離立ちS	B
ブリジット	しゃがみS	C	チップ	しゃがみHS	D	ヴェノム	➡+HS	C
ソル	しゃがみHS	B	ファウスト	➡+P	B	テスタメント	➡+HS	D
カイ	しゃがみHS	D	梅喧	妖刺陣	B	ディズィー	無し	／

愛への対策

愛の紙袋部分のダメージは1。左記の表の技を出せばやられ判定が高い位置に出るため、自キャラには紙袋部分だけが当たり爆発部分をファウストのみに当てられる。難度の低いキャラは狙っていこう。

足払い→畳替し（直前ガード）後の反撃（7F有利）

キャラ名	反撃する技	足払い→畳替しの間に割り込む技
スレイヤー	しゃがみK、立ちK、近距離立ちS（画面端）	Kタンディーステップ
イノ	立ちK	窓際desperate
ザッパ	(全)立ちP (幽霊)しゃがみS、近距離立ちS（画面端） (剣)近距離立ちS（画面端） (ラオウ)しゃがみS、ラストエドガイ	こんにちは三匹のムカデ 落ちといてください 犬攻撃 ラストエドガイ 産まれる!!
ブリジット	遠距離立ちS、足払い	スターシップ
ソル	足払い、ぶっきらぼうに投げる（画面端）	ヴォルカニックヴァイパー
カイ	近距離立ちS	ヴェイパースラスト
メイ	足払い	究極のだだっこ
ミリア	エメラルドレイン、立ちHS（画面端）	ウィンガー
エディ	しゃがみP→足払い、ダムドファング（画面端）	アモルファス
ポチョムキン	ポチョムキンバスター	無し
チップ	遠距離立ちS、➡+P、近距離立ちS（画面端）	βブレード
ファウスト	遠距離立ちS	刺激的絶命拳
梅喧	各種ガードキャンセル技	連ね三途渡し
紗夢	遠距離立ちS、足払い	破斧、激・砕神掌
ジョニー	立ちK、遠距離立ちS	「それが俺の名だ」
アクセル	無し	蜂巣箱
闇慈	立ちK、近距離立ちS（画面端）	HS風神、ガードポイント技→紅
ヴェノム	足払い、近距離立ちS（画面端）	無し
テスタメント	立ちK	ナイトメアサーキュラー
ディズィー	しゃがみHS	無し

梅喧対策：畳替しに割り込め

梅喧戦は畳替し関連の攻撃を警戒する。足払い©➡畳替しは、畳替しを直前ガードすれば距離次第だが反撃が確定する（左表参照）。また、低空空中ダッシュ©➡空中畳替しや、低空空中ダッシュ空中畳替しには、リーチが長い技を置くかしゃがんで待ち、梅喧の攻撃が空振ったのを見て反撃しよう。キャラごとの反撃は表を参照のこと。



姿勢の低くなる技や、上半身無敵の➡+Pを出せば反撃を決めやすい。覚えおこう。



低空空中ダッシュ畳替しは、畳よりも梅喧が先に地上へ到達する仕組みなので……

強力なジャンプHSからの畳替しにはコレ！



ジャンプHS→畳替しは地上ガードをすると割り込みにくく、ヒット時は連続技になる強力な連係。しかし、空中直前ガードすれば距離が離れず、畳替しが当たるまでに相当の時間がかかる。ほぼどんな技でも反撃できるので、お互いに着地したら連続技を決めよう。

低空畳替しをつぶすけん制技

キャラ名	技	キャラ名	技
スレイヤー	しゃがみP、➡+P	チップ	しゃがみK、➡+P、立ちHS
イノ	立ちK、しゃがみHS	ファウスト	[illegible]
ザッパ	[illegible]	梅喧	➡+P、足払い
ブリジット	しゃがみP、➡+P、➡+S、	紗夢	[illegible]、しゃがみK、しゃがみS
ソル	[illegible]	ジョニー	➡+P
カイ	➡+P	アクセル	[illegible]
メイ	[illegible]	闇慈	立ちP、しゃがみP
ミリア	しゃがみK、➡+P	ヴェノム	[illegible]
エディ	[illegible]	テスタメント	しゃがみK、➡+HS
ポチョムキン	F.D.B.、➡+K、遠距離立ちS	ディズィー	[illegible]

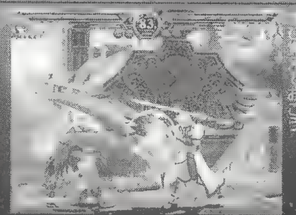
ファウスト対策補足：全キャラ共通の愛対策は、愛の下をくぐって裏側に回ってからの空中投げ。上の表の反撃で難度の高いキャラはこちらの方が実戦的といえるだろう。
梅喧対策補足：ジャンプHSを直前ガードする場合、➡方向ジャンプがオススメ。ジャンプHSが当たると直前ガードになり、外れたらジャンプP、Kや空中投げで反撃を狙おう。

GGXXの奥の奥まで解析！

ヒットストップ考察

分かってるようで実は難しいヒットストップを完全解析。コレを理解すれば君も今日からフレームマニア間違い無し！

Text：ケンちゃん



ヒットストップを理解すれば、…ことに応用できるはず。

ヒットストップとは？

ヒットストップとは、攻撃を当てた瞬間、[illegible]方に発生する一瞬停止[illegible]ことを指す（飛び道具はガードした[illegible]）。この時間が存在するために、[illegible]や梅喧の各種ガードキャン[illegible]アングルアタックの入力[illegible]



[illegible]の立ちKのような[illegible]ストップの短い攻撃[illegible]

[illegible]攻撃Lv5の攻[illegible]は、キャンセル必殺技を出すのは[illegible]

基本ヒットストップ時間表

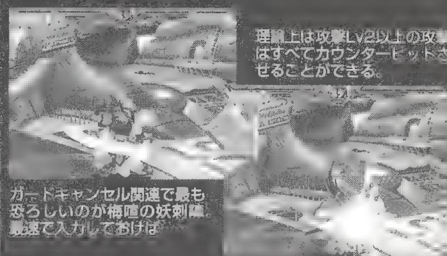
攻撃レベル	基本ヒットストップ時間
1	11フレーム
2	12フレーム
3	13フレーム
4	14フレーム
5	15フレーム

ヒットストップ解析

基本的にヒットストップ時間は、各キャラの技に関係無く攻撃レベルごとに決まっている。そして攻撃ヒット、通常ガード・直前ガードやフォルトレスディフェンスなどにかかわらず、すべて共通して同じフレーム数ということを覚えておこう。なお、一部通常とは掛かる時間の違う技がある。詳しくは下記の「特殊なヒットストップ」の項を参照してほしい。

●ガードキャンセルとの関係

実は梅喧の各種ガードキャンセル技と全キャラのデッドアングルアタックは、ヒットストップ中にも攻撃モーションが進んでいる。例えば、攻撃Lv5の技（ヒットストップ15フレーム）をガードしてその後紗夢がデッドアングルアタック（発生13フレーム）を最速で入力したとする。この場合、攻撃判定の発生がヒットストップ中のため、攻撃側がロマキャン・ガードを試みても、ガードできない。また、その状況下では攻撃側は攻撃判定持続中のため、デッドアングルアタックがカウンターヒットしてしまうのだ。



理論上は攻撃Lv2以上の攻撃はすべてカウンターヒットさせることができる。

ガードキャンセル関連で最も恐ろしいのが梅喧の妖刺陣。最速で入力しておけば

特殊なヒットストップ

●飛び道具

飛び道具に掛かるヒットストップは通常とは異なり、ガードした側にのみ掛かる。具体例として、梅喧の畳替しフォースロマキャンを見てみよう。最速で攻撃発生の2フレーム前にフォースロマキャンが可能なので、攻撃Lv3のガード硬直13フレームに2フレームを足して、通常では合計15フレーム有利。だが、畳替しは飛び道具のため梅喧側にはヒットストップが掛からず、相手側にのみ掛かるので、さらに攻撃Lv3のヒットストップ分の13フレームが有利時間に加算され、計算上は15＋13＝28フレーム有利になる。

●短いヒットストップ

通常技、必殺技の中には上表のヒットストップ時間に当てはまらない攻撃がいくつか存在し、基本的にエディの遠距離立ちSやブリジットのスターシップなどの多段攻撃がそれに相当する。その中でも強力なのが紗夢の立ちK。単発攻撃ながらヒットストップが極端に短いため展開が早くなり、ガードさせた後の状況が通常より有利に進められる。



飛び道具にフォースロマキャンが掛かると、容易に有利な状況を作ることが可能だ。

通常とは異なるヒットストップが掛かる技

キャラ名	技名	ヒットストップ時間
スレイヤー	ジャンプS	7
イノ	抗鬱音階	飛び道具
	ケミカル愛情	飛び道具
	窓際desperete	飛び道具
	限界フォルテッシモ	飛び道具
ザッパ	立ちHS	7
	幽霊時ジャンプHS	飛び道具
	そのまま帰ってこないで下さい	飛び道具
	バナナ	飛び道具
	ゴルフボール	飛び道具
	鉢植え	飛び道具
	各種犬攻撃	飛び道具
	ダークネスアンセム（＋追加攻撃）	飛び道具
	産まれる!!	8
	ベロウズマリス	飛び道具
ブリジット	スターシップ（空中含む）	6
	ジャンプD	6
	YOYOを利用した各種攻撃	飛び道具
	ループザループ	1
	メンテナンス中の悲劇	飛び道具
ソル	ガンフレイム	飛び道具
カイ	ライド・ザ・ライトニング（空中含む）	6

キャラ名	技名	ヒットストップ時間
カイ	スタンエッジ	飛び道具
	スタンエッジチャージアタック	飛び道具
	空中スタンエッジ（S、HS）	飛び道具
	セイクリッドエッジ	飛び道具
メイ	超絶悶絶きりもみ大旋風	7
	グレート山田アタック	飛び道具
	拍手で迎えてください	飛び道具
ミリア	ラストシェイカー	6
	タンデムトップ（S、HS）	飛び道具
	シークレットガーデン	飛び道具
	ウインガー（上昇部分）	7
	エメラルドレイン	飛び道具
エディ	遠距離立ちS	6
	立ちHS	7
	分身を使った各種攻撃	飛び道具
	イグゼキューター	1
ポチョムキン	F.D.B.（飛び道具返し）	飛び道具
チップ	斬星狼牙	1
	削岩脚	5
	γブレード	飛び道具
ファウスト	立ちHS	7
	愛	飛び道具

キャラ名	技名	ヒットストップ時間
ファウスト	各種アイテム	飛び道具
	ごーいんぐまいうぇい	7
梅喧	畳替し	飛び道具
	空中畳替し	飛び道具
紗夢	立ちK	6
	➡＋K	6
	立ちHS	7
	剣楼閣（空中含む）	7
	百歩沁鐘	6
	千里沁鐘	6
	鷹嬰脚（2ヒット目以降）	6
	懸崩孃	飛び道具
ジョニー	Lv3ミストファイナー	1
	グリター イズ ゴールド	飛び道具
アクセル	鎌閃撃	飛び道具
	百重鎌焼	飛び道具
闇慈	➡＋HS	6
	疾	飛び道具
	針・弐式	6
	一誠奥義・彩	飛び道具
ヴェノム	ダブルヘッドモービット	6
	マッドストラグル	6

キャラ名	技名	ヒットストップ時間
ヴェノム	ボール生成打ち出し	飛び道具
	カーカスライド	飛び道具
	スティンガーエイム	飛び道具
	ダークエンジェル	飛び道具
	レッドヘイル	飛び道具
テスタメント	ファントムソウル	飛び道具
	エグゼビースト	飛び道具
	ゼイネスト（地上）	飛び道具
	ゼイネスト（空中）	飛び道具
	HITOMI	飛び道具
	HITOMI（強化版）	飛び道具
	ナイトメアサーキュラー	飛び道具
ディズィー	遠距離立ちS	6
	はじめはただの明かりだったんです	飛び道具
	魚を捕る時に使ってたんです	飛び道具
	木の実を捕る時に使ってたんです	飛び道具
	よく話し相手になってくれます（各種）	飛び道具
	独りにしてください（泡部分）	飛び道具
	インペリアルレイ	飛び道具
	ガンマレイ	飛び道具

XX事典

ヒットストップ補足：エディの分身攻撃、ディズィーのよく話し相手になってくれますを飛び道具以外で破壊した場合、ヒットストップは破壊した側にのみ掛かる。そのため、それを破壊した瞬間に攻撃を受けると、攻撃持続中のためカウンターヒットしてしまうのだ。逆にエディやディズィーは、積極的にカウンターヒットを狙いたいところだ。

今から使ってみよう

エディ入門講座 ～前編～

扱いが難しいといわれているエディだが、操作の仕組みを理解すれば意外と簡単。使ってみよう。

Text：エディ先生

Step 1 まずは本体の使える技を検証

ジャンプ攻撃：とにかく強いジャンプS。全キャラ中、最強のジャンプ攻撃かも？ 浮遊や空中ダッシュからなど、すべての場面で活躍。ほかに、空対空ではスキの少ないジャンプKもなかなか。

中間距離のけん制：しゃがみSが主力。カウンターならインヴァイトヘルが連続技になるというオマケ付き。直接出すS or HSインヴァイトヘルも下段で持続も長いので、ヒットしやすい。同じボタンのインヴァイトヘルは連発できない点に注意しよう。



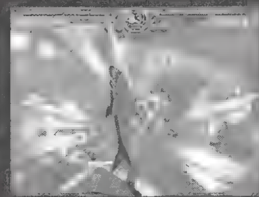
下の方まで判定のあるジャンプSは超強力！ 相手の対空→+Pをつぶせることも。

対空攻撃：→+Pとしゃがみ HSが強力。前者は発生の早さを利用し、ヒット後はハイジャンプキャンセルして、K→S→HS→Dの連続技を狙う。後者は攻撃判定の広さを考えて、カウンターヒットを取って起き攻めを狙おう。

投げ：通常投げのほかに、必殺技であるダムドファングがある。攻撃的に使う場面では投げ間合いの広いダムドファングを、防御的に使う場合は、発生の早い通常投げ、とうまく使い分けよう。

特殊な移動法：浮遊やブレイク ザ ロウは、画面端からの脱出行動として非常に優秀。

以上が本体の強力&基本的な技。これらに分身を加えれば、まさに鬼に金棒！


中～近距離で相手の攻撃を読んでぶっ放す！ 反撃が難しく、起き攻めができるのがオイシイ。強ぇ～！

Step 2 分身の基本的な動かし方

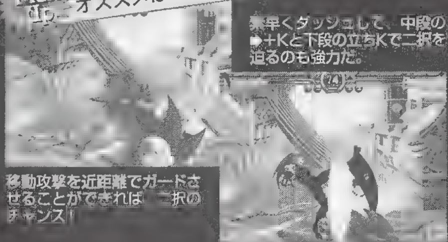
分身の操作を説明する前に、基本的な分身の仕組みを復習しよう。分身は、エディ召還（↓←→+P or K or S or HS）することにより、ボタンに対応した攻撃を出しながら登場する。ただし、HSボタンで召還した場合、分身は攻撃を繰り出さずに登場する。

また、画面上に存在する分身は、「各ボタンの離す」ことにより攻撃をする。つまり、本体で攻撃したボタンを押しっぱなしにしておけば分身の攻撃が暴発することは無い。

それでは、エディ召還の主なポイントを紹介しよう。

●**Pエディ召還（小攻撃）**：発生の早い攻撃を繰り出す。しゃがみSをキャンセルして出すと効果的で、しゃがみS©↓インヴァイトヘルを意識させておけば、相手に跳んで回避されることは少ない。

●**Kエディ召還（移動攻撃）**：ノコギリ状になり、多段攻撃をする。ジャンプ攻撃→しゃがみPからや、起き攻めでガードさせ、ダッシュから攻めていこう。ガードの堅い相手には、ガトリングから積極的に出していこう。

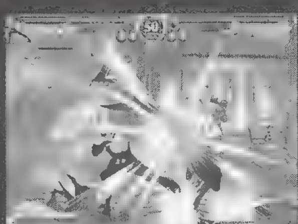


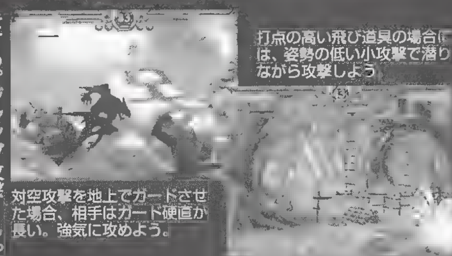
素早くダッシュして、中段の→+Kと下段の立ちKで二択を迫るのも強力だ。

移動攻撃を近距離でガードさせることができれば、二択のチャンス！

●**Sエディ召還（対空攻撃）**：画面上部まで手を伸ばして攻撃する。跳びまくる相手にはけん制として中～遠距離で出すほか、ガードさせたときの硬直が長いので、足払いなどからキャンセルで出し、固めに使うのも効果的だ。

●**HSエディ召還（その場で召還）**：主に足払いをヒット確認して召還する。この場合は、HSをすぐ離し、あらかじめ起き上がりに重ねるKやDを押しておくといいぞ。


Dボタンの中段攻撃がコマンドで出せたら強過ぎたかも……？


打点の高い飛び道具の場合には、姿勢の低い小攻撃で潜りながら攻撃しよう

対空攻撃を地上でガードさせた場合、相手はガード硬直が長い。強気に攻めよう。

Step 3 お楽しみ！ 二体同時攻撃

ここでは、分身を絡めた簡単な2体同時攻撃を伝授。レシピは以下の通り。

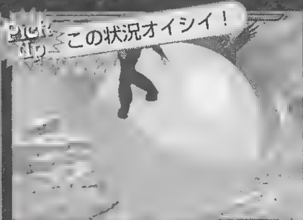
●Kエディ召還→ダッシュ【立ちP→立ちK→近距離立ちS】→＜移動攻撃立ち×2＞→【立ちK→足払い】→＜中段攻撃＞

では、部分ごとに細かく解説していこう。まず、足払いなどでダウンさせたとき、近い位置に相手をダウンさせたら、Kエディ召還を起き上がりに重ねる。

次に、ダッシュして相手にガトリングをガードさせ、近距離立ちSのときに、Kボタンを連射して移動攻撃を出す（近距離立ちSからはKのガトリングルートが無いので、無駄な技の暴発が無い）。以下、この操作を2回繰り返す。

最後に、立ちKから足払いのときにDボタンを連射すれば、分身の中段攻撃が出て、下段から中段に続くガードしにくい連係の完成する。余裕のある人は、最後の足払い後にキャンセルでSインヴァイトヘルを出せば、ガード不能にできるぞ。

また、連係中の立ちP後にダムドファングを狙うのもいい。ダムドファングが決まったら、タイミングよくHSを離し、ドリルスペシャルを設置。ジャンプ攻撃を重ねれば、ガード不能連係のできあがりだ。

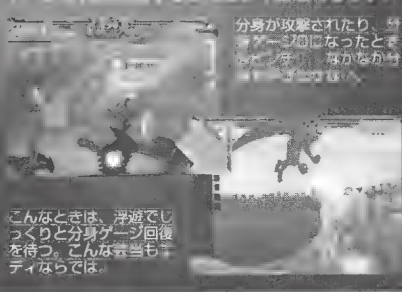


ダムドファングを決めたときに分身が居れば、そのままガード不能連係にいける。


ダムドファングが早過ぎて失敗、対空攻撃か……。でもこれ、よく当たるんですよ。

分身ゲージの注意点

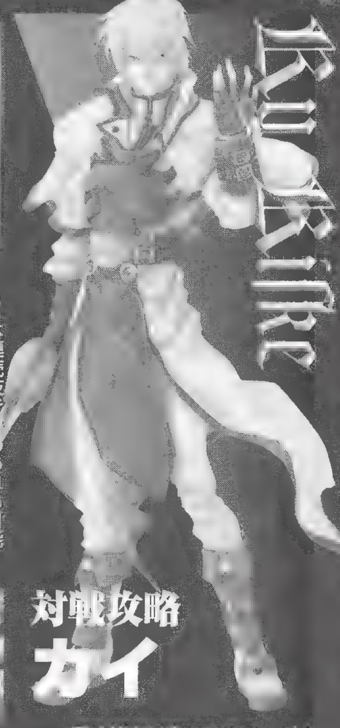
[illegible]とき、分身ゲージは赤と白のどち[illegible]。本体が攻撃をくらったりガー[illegible]ときはゲージが白。この場合は、[illegible]していなくてもすぐに召還[illegible]。しかし、分身が攻撃をくらったり、分身[illegible]ゲージになり、分身[illegible]までエディを召還できない。


分身が攻撃されたり、分身ゲージ0になったとき[illegible]なかなか[illegible]。

こんなときは、浮遊でじっくりと分身ゲージ回復を待つ。こんな芸当もエディならでは。

分身の呼び戻し：一度召還した分身は、↓←→+PorKorSorHSの操作で再び呼び戻すことができる。このとき、呼び戻すボタンはPがオススメ。HSボタンだと呼び戻そうとして[illegible]スペが暴発したり、ドリルスペシャルのゲージが足りず、設置されなずに分身ゲージが0、という最悪の状況を招くことになりやすい。呼び戻すときはPだけでいいだろう。

対戦攻略 カイ



固め能力は高いものの、ダメージソースにやや乏しい感のあるカイ。細かいところでダメージアップを狙ってみよう。

Text：パチ

グリードセバーとスタンディッパーに注目

グリードセバーはガードバランスの減少値が高く、連続技を決めてもダメージが低い。そのため、ヒット時は状況を確認して連続技を使い分けよう。まず、ノーマルヒット時はグリードセバーの先端がヒットしたかを確認してほしい。先端がヒットしたら、左記で紹介するループ連続技につなぎ、それ以外の場所がヒットした場合は、ダウン復帰を狙って空中投げや、対空、もしくは連続技を決められる可能性のある➡+Pを置くといいだろう。また、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長いので、【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓒ空中ヴェイパースラストを決めよう。

また、足払いⒸスタンディッパーの1段目が空中ヒットするキャラ(左表参照)には、フォースロマキャンから連続技を決めよう。セイクリッドエッジからのコンボとダメージがほとんど変わらないのでゲージ効率がいいぞ。



先端ヒット時はループコンボへ、カウンターヒット時は通常の連続技を決めていこう。

グリードセバーヒット時は、カウンターか、先端がヒットしたか、この二つを意識する。

グリードセバーループ連続技

グリードセバー→ダッシュ近距離立ちSⒸグリードセバー→{【立ちK→近距離立ちS】Ⓒグリードセバー}×2

上記の連続技はソル、ファウスト、テスタメント、ヴェノム、ザッパ(108)、アクセル、エディ(111)、スレイヤー(99)に決まる(カッコ内はダメージ)。ディズィー(110)、イノ(107)には2回目の立ちKを立ちPに変える。なお、カイ(127)、チップ(161)、ポチョムキン(105)、闇慈(131)、ジョニー(127)には最初のループ部分を【近距離立ちS→立ちHS】にする。なお、2ループ目で止めればダウン復帰不能。メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ブリジットには決まらない。ループ後は空中投げやダウン復帰を狙って➡+Pを置こう

足払いⒸスタンディッパー後の追撃

- ●ザッパ、カイ(142)、メイ、紗夢、アクセル、(147)、梅喧(165)用
  【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】
- ●ポチョムキン(122)用
  【近距離立ちS→➡+P→グリードセバー→立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→S→HS】
- ●ジョニー(140)用
  【立ちK →➡+P→近距離立ちS】ⒿSⒿ【S→HS】
- ●ディズィー(158)用
  【近距離立ちS→➡+P→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【S→HS】

上記の以外のキャラには近距離立ちSⒸグリードセバーでダウン復帰不能にできる。また、ポチョムキンには{【立ちK→近距離立ちS】Ⓒグリードセバー}×2でOKだ。

対戦攻略 エディ



今回は起き攻め以外の分身の使い方を紹介。特殊な操作が必要なだけに、本体と分身を上手に連動させて、勝利を得るべし！

Text：OYZ

遠距離戦を仕掛けよう

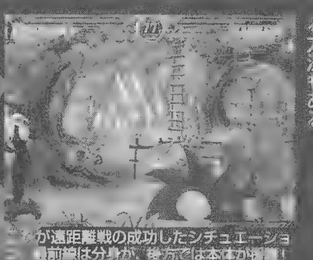
中～近距離が得意なキャラには、なるべく遠くから攻撃を仕掛けたい。そこで、(主にHSエディ召還後)分身を前進させながら、本体は遠距離を維持する方法を紹介しよう。

●本体→しゃがみ、分身→前進：この操作は、遠距離戦の基本で、召還時に前斜め下にレバーを入れればOK。分身の前進スピードが早く、攻撃を出さなければ、画面上に滞在できる時間が長い。

●本体→空中バックダッシュK、分身→移動攻撃：素早く前方に分身を送りたいときに有効。この応用で、空中バックダッシュのコマンド入力後、素早く前か前斜め下にレバーを入れ、分身だけを前進させる方法もある。

●本体→ブレイク ザ ロウ、分身→小攻撃：地中に潜伏している間は、Kを押し続ける必要がある。さらにレバーを後ろに入れながら、Pボタンを連打しよう。小攻撃の回転率はいいので、ダメージを与えられる場合が多い。

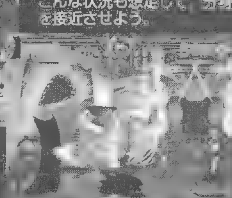
代表的な例はこんな感じ。分身だけを相手に接近させれば、リスクの少ない闘いができる。また、ポチョムキンやジョニーなど、スピードが遅く、遠距離ではダメージの与えられないキャラにかなり有効。それらのキャラが苦手な場合は、攻めのバリエーションとして取り入れてみるといいだろう。



これが遠距離戦の成功したシチュエーション。最前線は分身が、後方では本体が援護！



相手けん制技の打点が高い場合なら、小攻撃を出しながら接近するのも有効だ。



飛び道具主体のキャラには、こんな状況も想定して、分身を接近させよう。

近距離戦を仕掛けよう

分身が前線に移動したときに取る相手の行動は

1：分身に攻撃を当てる
2：前方ジャンプ&空中ダッシュで分身から遠ざかる
3：ガードする

の三つが代表的。1に対しては、HSインヴァイトヘルが有効。また、座高の高いキャラになら強引に空中ダッシュから攻めてもいい。2は主に動きの速いキャラに見られる行動。あらかじめジャンプを想定して、対空攻撃を仕込んでおく(Sボタンを押しておく)か、シャドウギャラリーや垂直ジャンプDを少し遠めではらまこう。3は接近する絶好のチャンス。ダッシュやジャンプで近付き、2体同時攻撃を仕掛けよう。



空対空のけん制は、この位離れた距離で。下に分身が居るので、着地のスキもフォロー。

X事典

カイ補足：至近距離でも遠距離でも足払いからスタンディッパー1段目が空中ヒットするタイミングは同じ。ただし、キャラによって当たるタイミングは違うので注意しよう。

エディ補足：分身に攻撃を仕込んでいる(何かボタンを押し続けている)状態でのドランカーシェイドは、フォルトレスにならないようレバーをニュートラルに戻してからSを押そう。

Baiken

対戦攻略 梅喧

各種ガードキャンセルの使い分けを考察。特に、リターンがでか過ぎる妖刺陣カウンターヒットのチャンスは絶対逃すな！

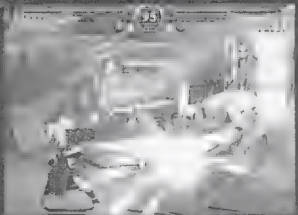
Text：ハメコ。

妖刺陣と裂羅の使い分け

強力な防御手段である、妖刺陣と裂羅。互いに一長一短なため、使い分けが重要だ。では、どういった状況でどちらを選択するべきなのか。

効率的な使い分けをするなら、ある程度バクチ的要素が絡む妖刺陣は控え、相手のガトリングなど、地上での連続的な攻めに対しては安定性の高い裂羅で迎撃。一見てから確実にカウンターを取れる技、単純なジャンプ攻撃に対してのみ妖刺陣を決める、というのが現実的。

とはいえ、妖刺陣カウンターヒット時のダメージはあまりに魅力的なため、相手の［illegible］発技に入れ込み妖刺陣、という選択の有効性は高い。狙い過ぎには注意して使おう。



安定の一言に尽きる裂羅。ダメージはその後の攻めで奪おう。



妖刺陣と裂羅で狙いたい技

ガードキャンセルを狙っていきたい技

[illegible]	特に無し	マッハパンチ
[illegible]	狂言実行	大木をさする手
[illegible]	限界フォルテッシモ	窓際desperete
[illegible]	➡+HS、立ちHS	特に無し
[illegible]	特に無し	足払い
[illegible]	バンディッドブリンガー	バンディットリヴォルヴァー
[illegible]	タイランレイブβ	ライオットスタンプ
[illegible]	クリードセバー	特に無し
メイ	いるかさん、超絶悶絶きりもみ大旋風	究極のだだっこ
ミリア	バッドムーン	特に無し
[illegible]	アイアンセイバー	特に無し
エディ	ソォトウキャラリー、イグゼキューター	特に無し
ポチョムキン	ジャンプD、メガフィスト	特に無し
チップ	穿踵、削岩脚	冽掌、麗砕
ファウスト	ジャンプ中⬇+K、槍点遠心乱舞、ごーいんぐまいうぇい	レレレの突き
梅喧	ジャンプHS、連ね三途渡し	畳替し
紗夢	逆鱗	特に無し
ジョニー	空中ディバインブレード、燕穿牙	➡+K、「それが俺の名だ」
アクセル	➡+HS、S雷影鎖撃	特に無し
闇慈	特に無し	戒、風神
ヴェノム	特に無し	特に無し
テスタメント	クレイヴディガー	➡+HS
ディズィー	特に無し	特に無し

[illegible]



回り込みはどう使う？

[illegible]



[illegible]

Johnny

対戦攻略 ジョニー

燕穿牙初段の受身不能という特性を利用し、テンションゲージを使わずバッカスサイへの連携に持ち込もう。

Text：ケンちゃん

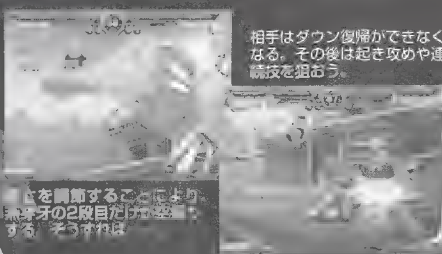
ダウン回避不能燕穿牙

燕穿牙の1段目のみをヒットさせた場合、ダウン復帰不可なのは周知の通り。実は相手が画面端を背負った場合の空中連続技では、ロマキャンを使わずとも1段目だけをヒットさせられるのだ。コレを利用すれば、テンションゲージを使わずとも、空中連続技からバッカスサイを利用した起き攻めに移行できたり、連続技が大きくダメージアップしたりと効果は大きい。

成功させるコツは大きく二つある。まずは、空中ガトリングの組み合わせを調整し、自キャラより相手キャラをなるべく高い位置にすることが一つ。もう一つは、締めのジャンプD（S）から、なるべく遅いタイミングで燕穿牙を出すことだ。このテクニックは通常投げ、低空燕穿牙⬇空中ダッシュ【K・D】の後など、狙える状況は多い。相手キャラとの位置関係をとっさに判断し調節できれば、強力な武器になるはずだ。

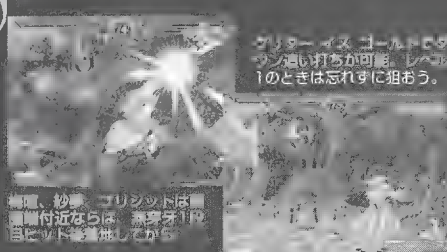
利用価値の高い通常投げからのキャラ別連続技は、下表を参考にしてほしい。ちなみに梅喧、紗夢、ブリジットには画面中央でも同様にダウンを奪えるが、大きく横方向に吹き飛ぶため追撃は難しい。





相手はダウン復帰ができなくなる。その後は起き攻めや連続技を狙おう。

位置を調節することにより、燕穿牙の2段目だけが空振りする。そうすれば



グリッター イズ ゴールドでダウン追い打ちが可能。レベル1のときは忘れずに狙おう。

梅喧、紗夢、ブリジットは画面端付近ならば、燕穿牙1段目ヒットを確認してから

[illegible]

スレイヤー	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	チップ	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙
イノ	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	ファウスト	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙
ザッパ	通常投げ→(前ジャンプ)【K→P→S→D】→(遅め)燕穿牙	梅喧	通常投げ→(前ハイジャンプ)【P→K→P→K→S】→(遅め)燕穿牙
ブリジット	通常投げ→(前ハイジャンプ)【K→P→K→P→S】→(遅め)燕穿牙	紗夢	通常投げ→(前ジャンプ)【P→K→S】→(遅め)燕穿牙
ソル	無し	ジョニー	通常投げ→(前ジャンプ)【K→P→S→D】→(遅め)燕穿牙
カイ	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	アクセル	通常投げ→(前ジャンプ)【K→P→S→D】→(遅め)燕穿牙
メイ	通常投げ→(前ジャンプ)【P→K→D】→(遅め)燕穿牙	闇慈	無し
ミリア	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	ヴェノム	通常投げ→(前ジャンプ)【P→S→D】→(遅め)燕穿牙
エディ	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	テスタメント	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙
ポチョムキン	通常投げ→➡・P→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙	ディズィー	通常投げ→(前ジャンプ)【K→S→D】→(遅め)燕穿牙

梅喧補足：効率的、とはいいがたいものの、ガード硬直からの妖刺陣の入力が速ければ当然それを主力に戦うのもアリ。技硬直からの妖刺陣の精度を上げる目的も含め、さらなる練習を。
ジョニー補足：画面端で通常投げを決めた場合、ファウストのみグリッター イズ ゴールド→ジャンプ【P→S→D】→(遅め)燕穿牙でもOK。レベルを上昇させつつ、ダウンを奪えるぞ。



ステップアップテクニック

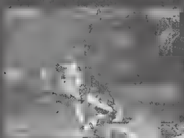
JAM KURADOBERI 蔵土縁紗夢

ヒットストップの短い立ちK、素早い低空ダッシュ攻撃を使ったラッシュで戦力アップを図ろう。

Text：ケンちゃん

立ちKを使った連係

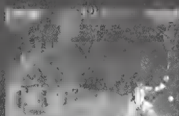
紗夢の立ちKは単発技ながら、ヒットストップが6フレームと通常の半分しかない。そのため、立ちK→ダッシュ立ちK→ダッシュ立ちK……と連係を組み立てれば、展開が非常に速くなり、相手に対応されにくくなる。この連係に、通常投げとジャンプ、暴れ防止の立ちK→立ちK（間隔は2フレームで、ジャンプで逃げられない）を交ぜると前述の連係が一層効果的になるぞ。


立ちK→立ちKは、ジャンプで回避されないため……

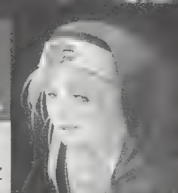

通常投げとの擬似二択が成立するぞ。

低空ダッシュでガードを崩す

紗夢の空中ダッシュは低い位置で可能な上、空中ダッシュ後5フレーム目から攻撃を出せるため、全キャラの中でも最高の性能を誇る。そのため、ポチョムキン、スレイヤーといった座高の高いキャラには、最低空空中ダッシュP（D）が中段として機能するのだ。遠距離立ちSジャンプキャンセルからなど、爆蹴→下段や足払いと併用して二択を積極的に狙っていこう。


通常技ジャンプキャンセルからなら意外に簡単。


ジャンプD後は、重いキャラには近距離立ちSで追撃しよう。



ステップアップテクニック

BRIDGET ブリジット

低空スターシップの簡単な入力法と、しゃがみKの意外な使い方で、新連係をGETしよう！

Text：OYZ

簡単低空空中スターシップ

入力方法が難しいため、ジャンプPや地上のスターシップが暴発してしまうことが多い低空空中スターシップ。そこで、お手軽低空空中スターシップコマンドを紹介しよう。

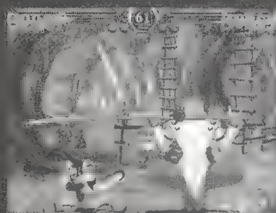
「YOYOが配置されている状態で、➡⬊⬇⬋⬅⬉＋K→Pでズラし押し」がそれだ。ローリング移動で空中に浮いた瞬間に、空中スターシップが出せる。このズラし押しの間隔を短くすれば、簡単に低空で出せるぞ。

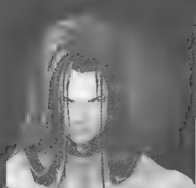

中間距離のけん制でスターシップをばらまくとき、この方法なら安定度が高い。

しゃがみKで一工夫！

ブリジットのしゃがみKは、技の発生から硬直の終了まで、しゃがみガードよりも格段に低い姿勢になる。相手のジャンプ攻撃の下をくぐる目的で使用したり、打点の高い地上技を空振りさせて先手を取ろう。

また、しゃがみSの硬直軽減にも使える。中間距離でのけん制にしゃがみS→しゃがみKとガトリングでつないで、その後、遠距離立ちSなどを出せば強力な連係になるぞ。


遠距離立ちS→前方設置後は、こちらが不利。しゃがみKで技をスカしてみよう。



ステップアップテクニック

TESTAMENT テスタメント

グレイヴディガーの壁バウンド効果を活かして、連続技のさらなる強化を図ろう。

Text：ハメコ。

追い打ちを強化せよ！

難度はかなり高いが、通常投げから➡＋HSで追い打ちできる。各キャラごとのフレーム猶予は下表を参照してほしい。ダメージは取れるが、その代わり起き上がりにゼイネストは重ねにくくなるので、基本的にはとどめ専用で使っていこう。ただし、テンションゲージがあれば通常投げ→➡＋HS Ⓡ グレイヴディガー（スクロールの関係でまず壁バウンドを誘発）→➡＋HSといった連続技を決めることができる。画面中央でも決められるので、相手の残り体力を考えて使っていこう。

通常投げからの➡HS猶予フレーム

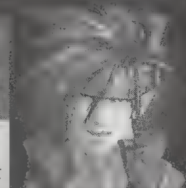
キャラ名	猶予フレーム
テスタメント、闇慈 ジョニー、ヴェノム	追い打ち不能
ポチョムキン、梅喧	3
ミリア、ファウスト	2
それ以外のキャラ	1

軽量級用高威力画面端連続技

メイ、ミリア、梅喧、紗夢、ブリジットには足払い Ⓒ グレイヴディガーがちゃんと空中で決まる。このときは浮きが高めなので、画面端でこの連続技を決め、壁バウンドした相手に対し、さらに近距離立ちS →立ちHS Ⓒ グレイヴディガー→立ちHS Ⓒ グレイヴディガーなどの追撃が可能だ。画面端以外でも足払いが長いため、ガトリングからつないでも安定して決められるぞ。


リーチが長いため、スカることが少ない足払い。


軽めの5キャラにはグレイヴディガーが空中ヒット。



ステップアップテクニック

SOL BADGUY ソル＝バッドガイ

ガードを崩す要のぶっきらぼうに投げるを検証。威力アップを図ってみたぞ！

Text：真瑠世

ダッシュジャンプがカギ

ぶっきらぼうに投げるを決めた後、一瞬ダッシュをしてすぐに垂直ジャンプをしよう。そしてジャンプDを当てて前方に2段ジャンプをする。この方法だと2段ジャンプ後の横方向の移動距離が長くなるため、2段ジャンプ後にジャンプS→ジャンプDで拾えば着地後に再度追撃を狙える。なお、ジョニーとポチョムキンには最初のダッシュ垂直ジャンプが入らないので注意しよう。


始めのダッシュ垂直ジャンプにさえ成功すれば、後はいつものD→SDと変化無し。

ガンフレイムで追撃！

もう一つの追撃パターンはぶっきらぼうに投げるを決めた後、ガンフレイムフォースロマキャン→バンディットブリンガーを2セット決めるもの。ダッシュ近距離立ちSで拾って空中連続技を決めれば、画面端から画面端まで到達し、相手を追い詰めた状態を継続できるぞ。なおこれは、ソル、ミリア、アクセル、チップ、ファウスト、闇慈、ディズィー、スレイヤー、イノに入らないので注意。

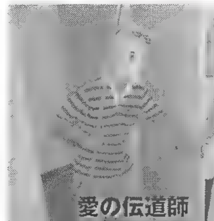

テンションゲージ50%でかなりのダメージを与えられ、端まで持っていける。

Dr.ファチスト Presents

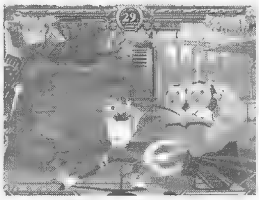
秋の悩みを救いに変換しましょう

愛のGGXX処方箋

コーナー連載から半年が過ぎ、何で続いてるんだと驚愕しています(笑)。
今月は細かいところで役立つ小ネタを送ります。まだまだ頑張りますよっ。


愛の伝道師 Dr.ファチスト先生

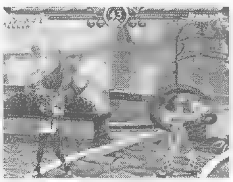
悩 攻めてもネガティブペナルティに……



攻め続けているにもかかわらず、いつのまにかネガティブペナルティに。「何で攻めているのにそうなるの?」といった疑問を持ったことはありませんか? ネガティブペナルティが発生すると、テンションゲージが0、ゲージたまりにくい、気絶しやすい、といったマイナス要素が加わり、不利になってしまいます。

救 テンションバランスをご存知ですか?

-アクティブ行動一覧-

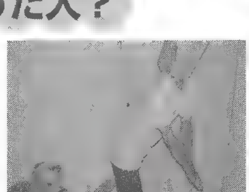


テンションバランスとは、テンションゲージの上昇量や、ネガティブペナルティの受けやすさに影響するパラメータで、テンションゲージの輝き(ゲージ部分のスクロールの速さ)で分かります。輝きが暗い状態だと、ネガティブペナルティが発生しやすくなっているので注意です。



今月の救われちゃった人?

ファチ: これらのテクニックは最後まで役立つと思うので、対戦で常に意識するといいですよ。
ヴァチ: ですね。そして先生。全然関係無いんですが僕は重大なことに気付いてしまいました……。
ファチ: ほう。なんですかヴァチスト君。
ヴァチ: 先生と僕はあまりにも「キャラがかぶり過ぎ」ですよね。これはどうなんですか?
ファチ: 人にはそれぞれ事情があるのですよ。


ヴァチストさん(年齢不詳)

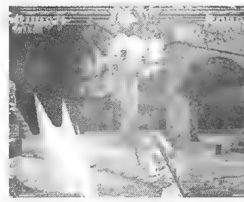
怪しさ2倍(当社比)で救済!?



ヴァチ: 先生!! 僕は今月ネタ切れですよ。先生もそうじゃないんですか?
ファチ: いやいや、甘いですよファチスト君。まだまだネタはありますよ。
ヴァチ: 本当は苦しいんじゃ……。
ファチ: とっておきを見せましょう!!

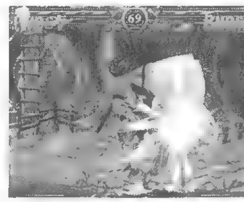
悩 低空妖斬扇がうまく出ないのですが

低空妖斬扇、低空スターシップ……出せれば強力な必殺技ですが、いかんせん入力が難しいのが悩みです。入力に失敗してしまうと、ハイジャンプSなど面白ムーブが炸裂してしまい、無防備な瞬間をさらけだしてしまうだけでなく、恥ずかしさも10倍以上ですね。


ここで中段を出せばヒットする!! そう思って出たものはハイジャンプS……合掌。

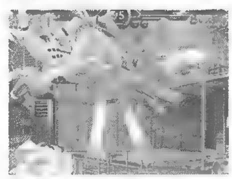
救 出しやすい入力法を覚えましょう!!

低空妖斬扇を例にすると、ガトリングからなら、ジャンプキャンセル可能技を当てた後にレバーを↑に入れ、→↓↘+Sと入力すれば出やすいです。また、直接入力する場合は、→↓↘↗+Sが理想ですが→↘↓↙←↖↘+Sもオススメです。↖を長めに入れるのがコツですよ。


これで低空必殺技もバッチリです。ハイジャンプSが出て笑われることも減りますね。

悩 サイクバーストにイマイチ対応できません

サイクバーストは投げ、覚醒必殺技をくらっているとき以外は好きなタイミングで発動できるため、攻撃している側は警戒することが多く、連続技を決めようにも邪魔が入ります。特に、ジャンプキャンセル可能技から空中連続技へ移行する時に発動されがちですね。


連続技を決めようとしたらサイクバースト。せっかくのチャンスが……。

救 空中投げとの複合入力が有効です!

ジャンプキャンセル可能技から空中連続技に移行する際、攻撃ボタン+HSを同時入力しましょう。ファウストなら、立ちK(J)K(J)【K→S→HS】の連続技を決める場合、ジャンプK+HSと入力していけば、サイクバーストを出した相手に空中投げを決められますよ。


サイクバーストを出されたら空中投げ、そうでないならそのまま連続技を。

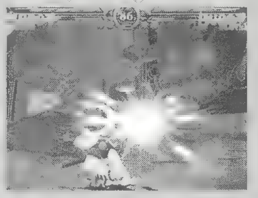
X事典
低空入力法補足:低空バットムーンなど↓↘→↗コマンドで出す技は、ジャンプキャンセル可能技から出す場合も直接出すときも↓↘→↗入力がオススメ。↗を長めに入力するのがコツです。
サイクバースト対策補足:この入力法は失敗時のリスクが低い行動であって、確実に対応できるわけではありません。痛い反撃を狙うなら、サイクバーストを読んでガードしましょう。

全国大会出場者のキャラクター比率を検証！

ここでは、予選を勝ち抜いたキャラの傾向を考察してみよう。

なんと17名とダントツトップの1位は梅喧！ 高ダメージの連続技に加え、やはり妖刺陣を代表とするガードキャンセル技への対策の立てづらさが大会での強さの秘けつだ。2位は世間的に高評価を得ているエディ。起き攻めの安定度、そこからのリターンの大きさがこの結果につながっている。3位はファウストと、かなり弱体化したと評判のミリア。序盤はキャラ性能の大きな変更からあまり結果が振るわなかったが、ここに来て大成長。全国大会本戦でも台風の目になりうる。

一方、いずれも一人と振るわないジャム、スレイヤー、ヴェノム。前者2人はリーチの短さゆえの安定度の低さ、ヴェノムは世間的に高い評価を受けながらも扱いが非常に難しいのが原因といえるだろう。



ローリスクハイリターンの妖刺陣。梅喧活躍の原動力はこの技だろう。

全国大会出場者キャラ比率

順位	キャラ名	出場人数
1位	梅喧	17人
2位	エディ	12人
3位	ミリア	9人
3位	ファウスト	9人
5位	ディズィー	8人
6位	ポチョムキン	7人
7位	イノ	6人
7位	ブリジット	6人
7位	ジョニー	6人
10位	カイ	5人
11位	ザッパ	4人
11位	ソル	4人
11位	チップ	4人
11位	闇慈	4人
11位	テスタメント	4人
16位	アクセル	3人
17位	メイ	2人
18位	スレイヤー	1人
18位	紗夢	1人
18位	ヴェノム	1人

『GGXX』を10倍楽しくする記事!?

-No.03-

ARF

ARCADIA ROMANTIC FIGHTERS

「第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル」の予選もそろそろ大詰め。今回は現時点での出場キャラ比率をチェックしてみたぞ。

Text：パチ&ケンちゃん

突撃!! 街のゲーセンダイヤグラム

全国各地のゲーセンのダイヤグラムを紹介する本コーナー。今回は福岡より九州では最も流行っていると評判の六本松「モンキーハウス本館」。さらには、サミーズカップ全国大会予選も行なわれた京都の「ネオ・アミューズメントスペース a-cho」を紹介するぞ。

ネオ・アミューズメントスペース a-cho

京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F

	PO	FA	ZA	MA	ED	JO	AX	TE	IN	BA	SO	MI	AN	CH	KY	DI	SL	BR	VE	JA	
PO	—	5	5	5	5	6	5	7	5	7	7	6	7	8	6	5	8	6	8	7	118
FA	5	—	4	6	5	5	5	5	8	6	7	5	5	6	7	6	7	7	7	8	114
ZA	5	6	—	8	6	7	5	6	4	5	5	4	5	6	7	5	8	6	7	8	113
MA	5	4	2	—	5	5	5	6	5	7	8	6	5	6	7	6	7	7	8	6	110
ED	5	5	4	5	—	5	5	6	5	4	6	6	5	5	6	7	5	7	7	6	104
JO	4	5	3	5	5	—	6	5	5	5	7	5	6	5	7	6	6	7	5	7	104
AX	5	5	5	5	5	4	—	6	5	5	4	5	5	6	6	6	7	6	5	5	100
TE	3	5	4	4	4	5	4	—	6	6	5	5	6	6	4	7	5	6	7	6	99
IN	5	2	6	5	5	5	5	4	—	5	5	4	6	6	6	5	5	7	5	7	98
BA	3	4	5	3	6	5	5	4	5	—	5	5	5	5	5	7	7	5	7	5	96
SO	3	3	5	2	4	3	6	5	5	5	—	6	6	7	5	6	7	5	7	5	92
MI	4	5	6	4	4	5	5	5	6	5	4	—	5	4	4	5	4	6	6	5	92
AN	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	—	4	5	5	7	5	6	5	91
CH	2	4	4	4	5	5	4	4	4	5	6	6	6	—	5	4	5	7	5	5	90
KY	4	3	3	3	4	3	4	6	4	5	5	6	5	5	—	5	6	5	5	7	88
DI	5	4	5	4	3	4	4	3	5	3	4	5	5	6	5	—	5	5	5	6	86
SL	2	3	2	3	5	4	3	5	5	3	3	6	3	5	4	5	—	6	5	6	78
BR	4	3	4	3	3	3	4	3	3	5	5	4	5	3	5	5	4	—	6	6	78
VE	2	3	3	2	3	5	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	4	—	5	75
JA	3	2	2	4	4	3	5	3	3	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	—	74

すべてのキャラに5以上の数値を付け、先月紹介したミッキー2同様にポチョムキンが1位。基本的な総体力が多く、F.D.Bによる飛び道具への免疫力が上昇したことにより安定度につながっているのか。また、今まで紹介した中では、比較的低位置にいたメイが4位と、かなり上位に食い込んでいることに注目したい。

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7

	DI	AX	ED	FA	PO	IN	AN	MI	JO	KY	TE	VE	SL	MA	BA	SO	JA	CH	BR	ZA	
DI	—	5	6	5	7	7	6	8	7	7	8	8	5	8	7	7	7	8	7	6	129
AX	5	—	5	5	5	7	7	5	5	5	6	7	6	7	7	7	6	6	7	8	116
ED	4	5	—	5	6	5	5	5	5	6	5	6	7	7	6	7	5	8	7	8	112
FA	5	5	5	—	3	6	5	5	6	6	5	5	6	7	5	5	6	8	7	7	107
PO	3	5	4	7	—	3	7	5	7	7	5	5	8	5	6	6	6	7	3	7	106
IN	3	3	5	4	7	—	4	5	5	5	6	5	6	5	5	5	5	5	7	7	97
AN	4	3	5	5	3	6	—	5	5	5	6	4	7	5	5	5	5	6	7	5	96
MI	2	5	5	5	5	5	5	—	4	5	5	5	3	4	7	5	5	5	6	5	95
JO	3	5	5	4	3	5	5	6	—	6	5	5	5	5	6	6	5	5	6	5	95
KY	3	5	4	4	3	5	5	5	4	—	5	6	5	6	5	5	6	5	5	7	93
TE	2	4	5	5	5	4	4	5	5	5	—	5	6	5	5	6	6	5	6	5	93
VE	2	3	4	5	5	5	6	5	5	4	5	—	7	3	6	5	5	5	7	5	92
SL	5	4	3	4	2	4	3	7	5	5	4	3	—	5	6	5	7	7	7	5	91
MA	2	3	3	3	5	5	5	6	5	4	5	7	5	—	5	5	5	5	5	7	90
BA	3	3	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	—	6	5	5	6	7	88
SO	3	3	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	—	7	4	5	6	87
JA	3	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	3	—	5	7	6	87
CH	2	4	2	2	3	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	6	5	—	5	7	83
BR	3	3	3	3	7	3	3	2	4	5	4	3	3	5	4	5	3	5	—	4	72
ZA	4	2	2	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	3	3	4	4	3	6	—	71

設置中の2台とも、ディズィーが136、129ポイントと飛び抜けている。これは全国予選を見事勝ち抜いた強者が大きく貢献しているとのこと。その後にはアクセル、エディ、ファウストと続いているが、一般的には高く評価されているブリジットが19位、20位とかなり低ランクに位置しているのが意外なところだ。

パチ&ケンちゃんの 今日も明日もエキサイト!!

あれが欲しい、これが欲しい

ケン　パチさん、やっと予選を抜けましたよ。

パチ　いいねえ。俺もこの号出るころには通過していたい。

ケン　もう残り少ないから、頑張ってください。

パチ　でもさ、勝てると思ったところで逆転されたりして本当に厳しいよね。

ケン　あるある！

パチ　試合負けた後にさ、「あの必殺技があれば……」とか思っちゃうよ(笑)。

ケン　ははは(笑)。

パチ　とりあえず、ファウストにスターシップください。

ケン　……すごいね。梅喧は前作の妖斬閃が欲しいかな。でも、判定の広さは今回の方がいいんだけどね。

パチ　まさに一長一短。

ケン　ほかに「このキャラにこの必殺技があったら強いんじゃないの」ってのあるかな？

パチ　妖刺陣！

ケン　確かに(笑)。後は、ポチョムキンにダッシュ、ザッパは犬だけ召還とか。

パチ　このままだとワガママ必殺技が出来そうで危ない。

ケン　まあ、そうなるよね。(笑)。みんなが切磋琢磨できるようなバランスに仕上げてくれた開発スタッフのみんなに感謝しないとね。

パチ　そうだねえ。キャラ個体で見ると尖った組み合わせとか多いけど、全体で見るとバランスが取れている。

ケン　それが面白いんだよ。

パチ　そうね。だから、ほかのキャラの尖った必殺技が欲しくなる。というワケで、スターシップください。

ケン　俺もボール生成ほしいからなぁ。サミーさんに言ってみるか(笑)。

パチ　ありえないだろ！

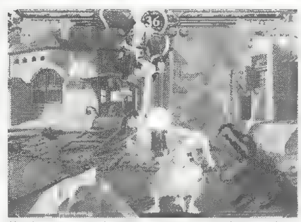
ケン　梅喧にキューに似合うじゃないですか！

パチ　またてきと一な(笑)。

ケン　すみません……。

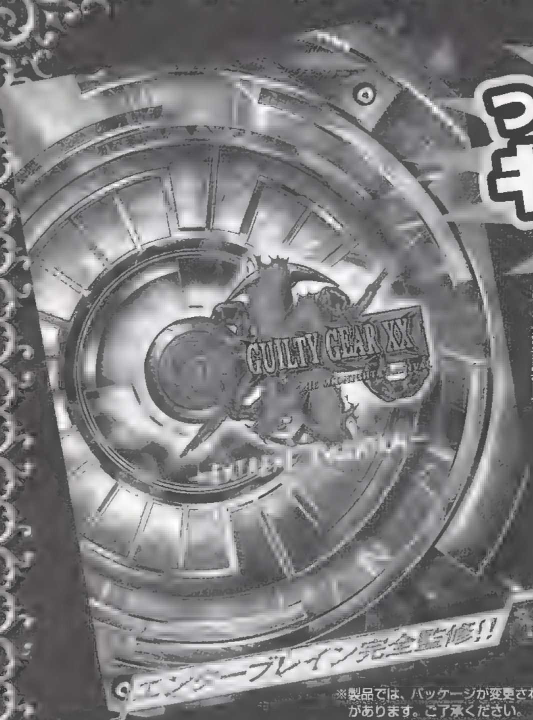


夢の医者スターシップ。この技でついにリバーサルの弱点を解消した!?



梅喧、ついに犬を飼い始める。暗器と噛み付きの立体攻撃可能に!?

XX事典 面白ムーブ編集：今月の面白ムーブはスレイヤーから。血を吸う宇宙×n中のコマンドミスによる後方ハイジャンプHS。さらには無敵付加マッパハンチによる昇りジャンプPorKだ。また、「ダンディーステップ→パイルバンカーロマキャン→ダンディーステップ→パイルバンカー」という連続技で、2度目のダンディーステップの入力が早過ぎて立ちP×2になってしまう光景もよく見られる。



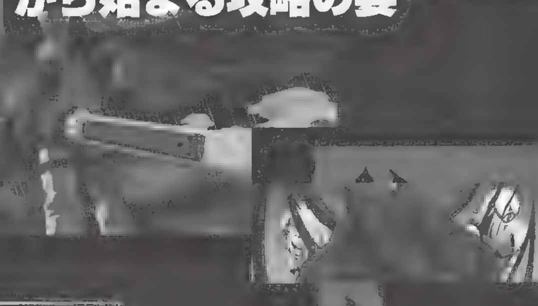
ついに発売!!
ギルティギア イグゼクス 攻略DVD!!

ギルティギア イグゼクス
~EXTREME EVOLUTION~
発売日：2002年10月23日
収録時間：120分（予定）
商品番号：SDDV-00008

※製品では、パッケージが変更されることがあります。ご了承ください。

超美麗OPENING MOVIEから始まる攻略の宴





充実のコンテンツに彩られた必見の一本。かな～りネタが詰まってるので、映像を巻き戻しながら見てね。

SPECIAL CONTENTS 1【全キャラクター攻略】

総勢20人の大々的な攻略では、基本テクニックから局地的な最新のテクニックまで、様々なネタが詰まってます。基本テクニックではそのキャラの強さの特徴を映像にまとめつつ、基本連続技まで収録！ サブキャラ育成にもってこいです。逆に最新テクニックでは、起き攻めを始めとする数え切れないマニアックネタがどっさり!!



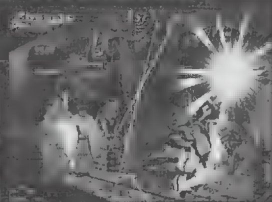
基本を抑えてサブキャラに役立てるのもいい。全キャラ使いこなせるか？



どのキャラも最強に思えるマニアックネタ。実戦で活かせば連勝の嵐？

SPECIAL CONTENTS 2【究極連続技】

格闘ゲームで一番見栄えがいいのが連続技。その中でもゲージを奮発してつなげるところまでつないだ究極連続技は、大満足確定！ ちなみにすべての連続技がダウン復帰の不能まで調べ済みなので、実戦でも一応決められます。



あんな技からこんな技がつながっちゃったり……。これは実戦で決めるしか！

SPECIAL CONTENTS 3【システム解析】

ここでは、サイクバーストを筆頭とした新システムの細かい解析をはじめ、既存のシステムである投げと直前ガードの実戦的な使い方までしっかり収録しています。うまく使えば確実にレベルアップできるのでじっくり見てね。



複雑なシステムを完全に理解すれば、キミも必ずレベルアップできる！

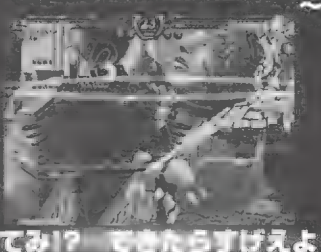
まだまだ続く……!?

㋵&爺の編集後記

㋵：8月22から始まったこの収録。今、9月12日だけどまだ終わってないね……。
爺：もう監禁3週間か……。
㋵：布団恋しいね。
爺：床か椅子だもんね。
㋵：アルカディアの原稿もあるし、どうしようか？
爺：ま・さ・に、命を無駄にするな（ロジャー風）って感じ。



GAME WAVEにも注目！
~僕たち頑張りました~





やってみ!? できたらすげえよ！

GAME WAVE vol.25
発売日：2002年9月30日
定価：980円（税込）

この表紙が目印だ



DVDと同時進行で、GAME WAVEにも超絶連続技を収録しました。いつもながら過激な連続技を作るのにだいぶ苦労しますが、今回は何といっても連続技を作る時間が極端に少なかったので「もっとイケルで！」というおしかりが無いかちょっとドキドキ。でもド派手な連続技だらけなんで、自信を持って「見て、見て～」って言えます。絶対見てね!!

収録秘話：ギルティギアXXはネガティブペナルティーがあるので、連続技の収録が大変です。連続技の開始と終了時は一定時間動かないようにしないといけないのですが、この待ち時間の間にネガティブペナルティーがくると、テンションゲージが0になって「おいおい！」ってことになるんです。しかも結構頻繁に起こるので心臓に悪いです。

ここまで来たらさくっとクリアしとく？



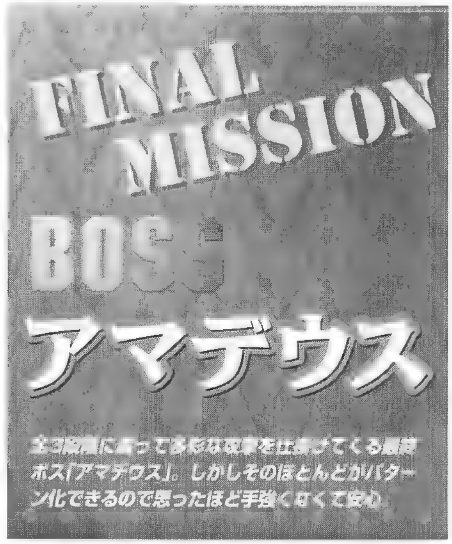
IMPRESSION

無数の敵を次々となぎ倒す快感、ピンポイントの狙い撃ち、もちろんジャンプやしゃがみでの弾を避ける感覚。そのすべてが与える満足感はやってみなければ分からない。最近数少なくなったアクションゲームの中でこの要素を体感するには「メタスラ4」がもってこいだ。

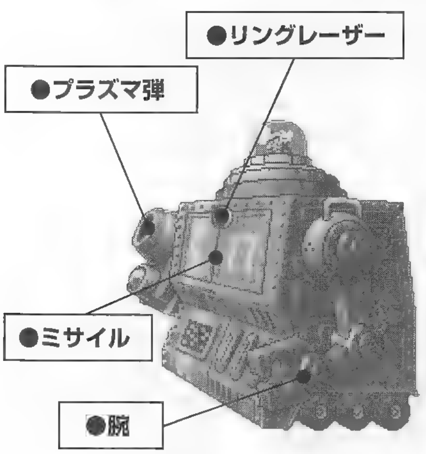
ついに迎えることとなった最終回。攻撃パターンが分かれば楽勝のラスボス「アマデウス」を撃破し、出口を求めて脱出しよう。そして迎える感動の？エンディング……。

Text：MVP

メタルスラッグ4
■メーカー：メガ エンタープライズ
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2002年3月27日(稼働中)
■使用基板：MVS



第1形態　攻撃個所



第1形態

第1形態にはミサイル攻撃、プラズマ弾、リングレーザーの3種類の攻撃がある。ミサイル攻撃は画面端でジャンプして避け、プラズマ弾は真下を通過して反応させて左右に避けよう。残ったリングレーザーは、水平に移動してきてから戻っていくものが二つ、その後に垂直に移動してきて画面外へ出るものが二つ来る。リングの中に入ろう。

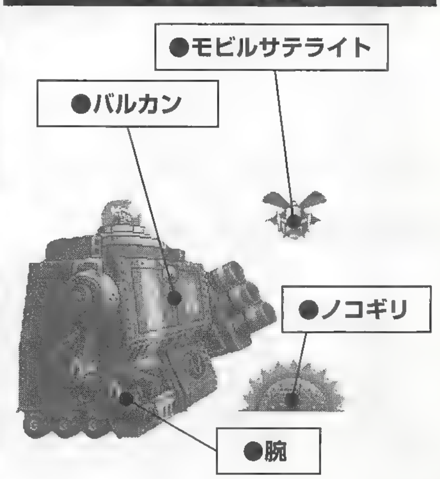
水平リングレーザーは、画面端からジャンプして2個目のレーザーに入るようにしよう。





画面端に戻って垂直レーザーを引きつけて前ジャンプする。二つ一緒に飛び越えよう。

第2形態　攻撃個所



第2形態

この形態では、
①バルカン5発
②モビルサテライト×3
③ノコギリ
の3種類で攻撃してくる。

バルカンは最初水平に撃たれ、そこから5段階の角度を付けて順に撃ってくる。水平を第1角度とすると、第3角度までは画面中央辺りで避け、第4角度と第5角度を画面右で避けよう。

モビルサテライトは、上からやってきて弾を撃ってくる。基本的には画面内に入ったところで素早くショットで倒すといい。破壊すると武器アイテムを出すこともあるぞ。

ノコギリは地面をゆっくり進み、画面外まで行くと今度は逆に戻ってくる攻撃。これはジャンプで避ければOKだ。ただ、ほかの攻撃と重なると弾を避けるスペースが極端に少なくなるのが難点。手りゅう弾などを使って早めにこの段階を終了させよう。



ノコギリ攻撃は単体なら非常に避けるのが楽。大きく飛び越してしまおう。



ノコギリとバルカンの複合攻撃は、判断を誤るとやられやすい。早めに倒すのが得策だ。



これが第3角度。ボスにあまり接近しないように。画面端でジャンプしてもいい。

隊長!! 入電です

ラスボス補足：ラスボスは恐らく誰もが第3形態をキツイと感じることだろう。第1、第2形態はアレン軍曹が落とすヘビーマシンガンでしのぎ、手りゅう弾を温存しておくといいだろう。まあ、慣れれば簡単なボスなので、手りゅう弾を使わずに弾避けだけひたすら練習するのもアリだ。

第3形態

いよいよ最終形態。最終形態の攻撃は五つあり、ランダムで選択されるぞ。

①反射レーザー
②波動砲
③挟み込みレーザー
④レーザー＋爆風
⑤ロボット×2

この五つがその攻撃。

①は画面上下左右で反射するレーザーが左右の砲台から4発ずつ射出される。最初は画面端から2キャラ分ほど手前で待機し、逆サイドにある砲台のレーザーに注目しよう。この砲台から2発目に発射されれる、高い角度のレーザーをチェック。これが自分の背後の壁に反射したら、画面端へ向かってジャンプして避けよう。後は画面中央に向かって移動していけばOKだ。

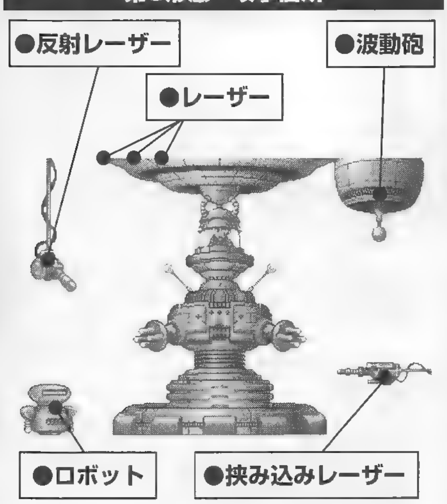
②の波動砲は長時間画面端に居ると来る攻撃だが、状況的に少ないため問題無い。

③は画面左右端にレーザー砲が1個ずつ降りてきて、2パターンでレーザーを撃ちつつ消えていく。パターンは、足元を撃つ、しゃがんで避けられる高さに撃つ、のどちらかだ。対処法はしゃがみを基本にして、自キャラの真上までに撃ってこなかったらすぐにジャンプすればいい。ただし、フェイントが交ざるのでちょっとした知識も覚えておこう。それはレーザー砲の間隔。これが狭い場合はその固まりの一番上以外はしゃがめば大丈夫なのである。

④は最初にレーザーが上から照射され、そのまま爆風が中央から広がる攻撃。レーザーの照射角度は毎回決まっているので、2本の垂直レーザーの間に入って爆風をジャンプで避けていこう。

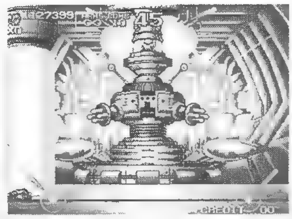
⑤のロボットは左右の地面に出現する。破壊するとたまに武器アイテムを出すので、これを有効に使いたい。

第3形態　攻撃個所

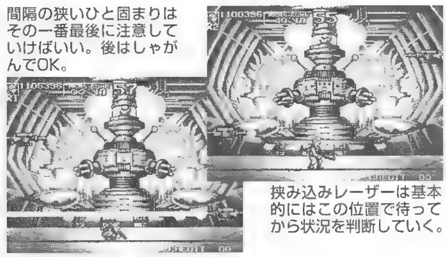




紫のレーザーはこの位置で待つ。背後の壁に反射したらすぐにジャンプしていこう。

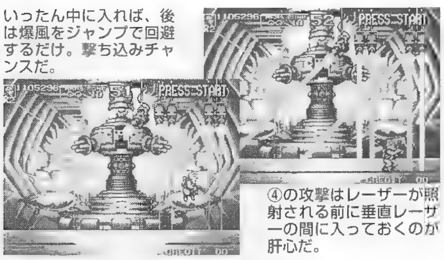


画面端で頑張るとこの攻撃が来る。①の攻撃を画面端で待機し過ぎると危険だ。



間隔の狭いひと固まりはその一番最後に注意していけばいい。後はしゃがんでOK。

挟み込みレーザーは基本的にはこの位置で待ってから状況を判断していく。



いったん中に入れば、後は爆風をジャンプで回避するだけ。撃ち込みチャンスだ。

④の攻撃はレーザーが照射される前に垂直レーザーの間に入っておくのが肝心だ。

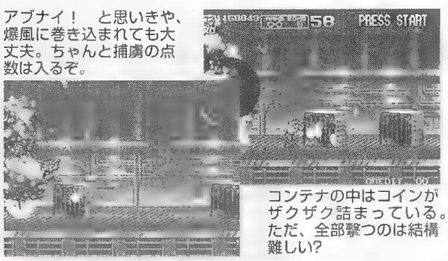
脱出イベント

ラスボスを倒した余韻に浸るのはまだ早い。この後、基地が次々と爆発し、それに追われるように脱出シーンに突入するからだ。

脱出シーンは右に向かって強制的に画面がスクロールするようになっていて、画面左端に触れると脱出失敗になってしまう。また、コンテナが点在しているため、コンテナを破壊するか、ジャンプでかわしてどんどん先に進まないといけないのだ。

また、コンテナをショットで撃つと点数アイテム(多数のコイン)、コンテナの上には隠しアイテム、そして最後のコンテナの上には隠し捕虜がいるので覚えておこう。

なお、爆風に巻き込まれると画面が白くなりバッドエンディングとなってしまうが、ゲームオーバーになるわけではない(捕虜の点数などはしっかり入る)。2種類のエンディングをたん能しよう。



アブナイ！　と思いきや、爆風に巻き込まれても大丈夫。ちゃんと捕虜の点数は入るぞ。

コンテナの中はコインがザクザク詰まっている。ただ、全部撃つのは結構難しい?

最終章　友情パワーはどうなった?　ついに任務完了?

トレバー「ついに最後か」
ナディア「今までみたいに楽勝じゃないの?」
トレバー「そう言っていられるのも今のうちだぞ。このボスは破壊すれば安全、っていう攻撃が少ないから単純に弾避けの才能が問われるからな」
ナディア「私にその才能が無いって言いたいのかしら」
トレバー「その通り」
ナディア「もしコンティニュー無しで倒したらどうする?」
トレバー「どうするって?　何かしてほしいのか」
ナディア「そうねぇ、肩でも揉んでもらおうかしら」
トレバー「OK。いくらでも揉んでやるよ。じゃあ行くぜ」
ナディア「キャア～何この攻撃!　いやらしいわね。レーザーを撃てばいいってもんじゃないでしょうに。」
トレバー「それ、言わんこっちゃない。大丈夫か～」
ナディア「当たり前じゃない。私を誰だと思ってんの?　キャー、アブナイ………」
トレバー「どうやら倒したようだな」
ナディア「なんか基地が爆発してるんだけど」
トレバー「逃げろ～」
ナディア「待ってぇ～」
～病院にて～
トレバー「そう言えば肩揉む約束だったっけ」
ナディア「見ればわかるでしょ！　今揉んだらどうなるかわかってんでしょうね!!」

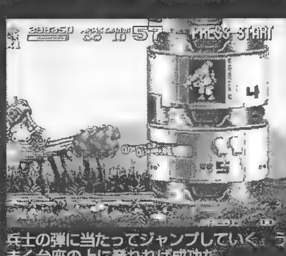
ダルマーニュ新パターン

多数の投稿があったダルマーニュの新パターン。それは第1＋第2階層のところでメタルスラッグに乗ったまま兵士の弾をジャンプしてくらうというもの。

こうするとメタルスラッグがダメージを受けたときに跳ねて台座に登れるのだ。うまく成功したら後は楽勝。画面に少し見えている第三階層にバルカンで攻撃し、ダメージを与えてから第1 or 第2階層を破壊するのだ。降ってきた第3階層は一瞬にして破壊できるため、危険な攻撃を無効化できるぞ。第4階層も同じように破壊しよう。



あとはバルカンで第3階層を攻撃しよう。弾を撃っているだけで難無く破壊していける。

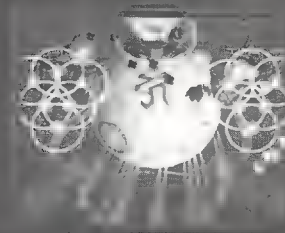


兵士の弾に当たってジャンプしていく。うまく台座の上に登れれば成功だ。

脱出シーンについて: 背後から迫り来る爆風をしのいで脱出していく演出は今までいくつかのゲームであったことを記憶しているが、逆にほとんど存在していないことも事実。状況によってエンディングが変わるのも、アーケードでは意外に珍しい演出だ。

より進化したパターンに酔え！

LONG RUN GAMES' BOOSTER



吸収点の重要性

本作でハイスコアを狙う者にとってチェーンと同じくらい重要度の高いのが吸収点の存在。点数は一発100pts.足らずだが、チリも積もれば何とやら。意識している人とそうでない人とではステージ終了時には4、5チェーン分の点数の差があることも。例えばChapter 02の開幕～テロップ間では、出現する敵の7割強を同属性で破壊することで103万pts.以上(44Chain)の点数を出すことも可能。ぜひ、あなたの点数と比較してもらいたい。

吸収点を伸ばすポイントとして何よりも重要なのが同属性の敵を破壊したときに発生する撃ち返し弾の存在。なるべく多くの敵を同属性で破壊し、かつその撃ち返し弾を効率よく吸うパターンにする必要があるのだ。

チェーン数がほぼ打ち止めとなったChapter 01はまさに吸収点激戦区。正確な自機コントロールはもちろんのこと、ミスと隣り合わせのシビアなタイミングの属性変更を余儀無くされるだろう。

斑鳩最終章！

斑鳩

IKARUGA™

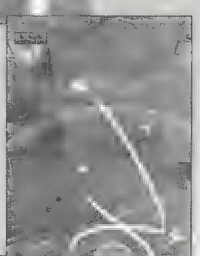
DC版「斑鳩」が発売され、今もなお進化し続けるパターン構成。今号では、超ハイレベルなチェーンパターンや吸収点を中心に紹介したい。

Text：垂れ乳厳竜

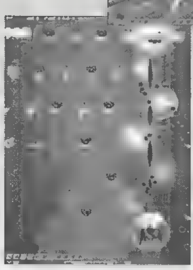
Chapter 02　ボス残りタイム：83秒



写真の場面では、なるべくレーザーに触れる時間を長くするのかポイントだ。



歌鵜編隊の処理が少し遅れたら、交喙ラッシュの最後に力の解放を3～5本使うパターンを。

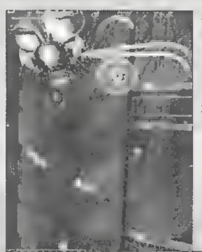


ボス直前の追加虎鵜編隊の場面では、力の解放は使わず、なるべくショットのみで処理したい。

テロップ直前の混成編隊突入時にゲージが1～2本ならば、左のレーザーに当たりながら6ゲージ解放→9ゲージ解放とすることで、歌鵜(黒)→歌鵜(白)と処理できる。吸収点効率がいいのでオススメだ。

第一ジェネレーターでは、画面下ぎりぎりのショットでは倒せなくなった敵を力の解放で壊していく。このとき、無駄にゲージがたまっていると画面中央の歌鵜を倒してしまうので、ジェネレーターから出てくる虎鵜に対しては、ゲージ調節パターンを構築しよう。逆属性ショットによる調節よりは小出しに力の解放を使っていくパターンの方が難度は高いが点数も高い。

Chapter 01　ボス残りタイム：75秒



9セットの虎鵜編隊を処理した時点で186万5000～8000pts.くらいあると大した腕前。



砲台破壊後は写真の場所まで前進して破壊すれば撃ち返し弾をほとんど吸うことができる。



ゲージ2～3で突入した場合、手りゅう弾を中心で8個以上吸収しないと残75は出せない。

中盤の虎斑木菟×4機後の追加虎鵜編隊は一人用ではまだ10セット出現が確認されていないので、現段階では撃ち返し弾の多い虎斑木菟をすべて同属性で破壊し、虎鵜編隊を9セット出すのが理想。虎斑木菟は耐久値が同属性解放12ゲージ分なのに対し、撃ち返し弾が50発と少ないので、そのことを頭に入れてうまく逆属性5発分解放を当てる→接近して同属性ショットで破壊という流れを組んでいこう。

ボス直前の追加虎鵜編隊の場面では、6列目先頭の黒虎鵜を黒属性ツインショットでも破壊可能。結局、1列目の虎鵜は1匹も逃さない撃ち方となる。

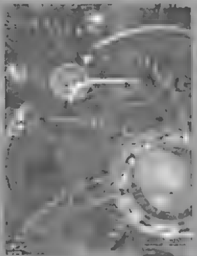
各面[illegible]のベストスコア

下の表は本稿執筆時点（平成14年9月17日現在）における筆者が確認した各Chapterごとのベストスコア！ 新たに更新されたChapter 03の点数はまさに驚異の一言！

Chapter	Chain	Score
01	132	424万pts.
02	201	626万pts.
03	240	740万pts.
04	233	772万pts.
05	118	586万pts.
合計		3567万pts.

※3567万pts.＝3118万pts.＋[illegible]の吸収点19万pts.＋残機ボーナス50万pts.×8機

Chapter 04　ボス残りタイム：41-28-80秒



解放ゲージを調整して小出しに解放、ショットで撃ちにくい時間の短い敵を[illegible]



[illegible]



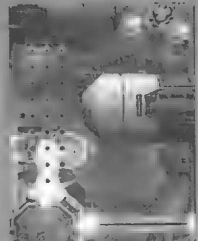
ツインショットを撃ちっぱなしながら[illegible]切り替えるのが鴉80のポイント

テロップ直前の追加混成編隊はタイミングがかなりシビアだが、中央の黒6機を黒属性ショットで前進しながら破壊→属性変更しつつ下がりながらショット&力の解放ですべての敵の撃ち返し弾を吸収することができる。開幕～テロップ間は11万3000pts.まで確認されている。

鴉内部は吸収点&チェーンを大幅に伸ばすチャンス。弾幕のスピードに対し、撃ち返し弾のスピードの方がかなり速い。敵の破壊は同属性のみと決め、飛んでいる弾幕をできるだけ吸収しようと頑張れば、意外にスコアを伸ばせる場面は多い。

外周の歌鵯を撃っていく場合は、時間短縮を図り、なるべく内周の歌鵯と組み合わせてチェーンを組むようにした方がいいだろう。現段階では鴉上方に11チェーン分、下方に10チェーン分の外周歌鵯の処理が確認されている。家庭用の発売に伴い、鴉内部の研究はまさに今が全盛。奇抜なアイデアで、さらなるチェーン数更新も期待される。

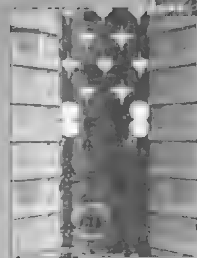
Chapter 03　ボス残りタイム：82秒



吸収しようと思えばこんなところも[illegible]後はどれだけ貪欲になれるかといったところか。敵を恐れていては高い点数は望めないぞ



テロップ後の追加交差編隊×15セットでなるべく多くの敵を同属性で破壊して吸収点を稼ぎたい。



すき間キリキリを素早く動けば安地に自機を合わせるのに時間を使わなくて済む。この上下交差地帯では既に42チェーン獲得を確認

テロップ直前の円状歌鵯編隊（黒、白）×各12機の場面では、まず1時の方向に自機をスタンバイさせておいて、歌鵯（白）×12機が浮き上がってきた瞬間に、1時、2時、12時に位置する歌鵯（白）×6機をツインショットで破壊。このとき歌鵯（黒）はまだ判定が出ていないのでミスの心配は無い。続いて6時の方向に移動して歌鵯（白）×2機が重なるところを、シングルショットで破壊。後は時計回りに移動し、残りの4機を破壊しつつ解放で終了。成功すれば、追加編隊が1セット出現する。慣れるまでは自機を黒属性に固定、慣れてきたらすべて同属性で処理しよう。

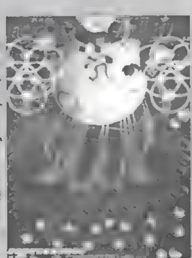
レーザー地帯前半の場面では、レーザーに接触しながら逆属性歌鵯を破壊し終わったら、その場にとどまるようにして力の解放を行なえば、残った同属性歌鵯の撃ち返し弾が集まりやすく、効率がいい。また、レーザー地帯ラストの歌鵯編隊には、その後の上下交差編隊にゲージを持ち越すために解放を使わず、ショットだけで破壊する必要がある。

これからの「斑鳩」の可能性

これからの「斑鳩」の可能性ということだが、スコア的なことを考えると、自分的には右ページにあるスコアがほぼ理論値なのではないかと思う。甘い要素があるとすれば、Chapter 02ラストの早回しとChapter 05ボス第三形態の稼ぎくらいだろうか。

Chapter 02では、ラストの追加虎鶫編隊はダブルプレイでは14列、一人用ではチェーンを継続した状態では今のところ11列までは一応確認されている。とはいえ、ラストの追加編隊列数を増やすという行為は、第二ジェネレーターをその分早く切り上げることを意味している上、現時点では9列以上出して全滅もしくは、端数を残し全滅パターンが発見されていないので、右の表では8列出し23チェーン分処理パターンでのスコアを掲載した。Chapter 01中盤の虎班木菟×4機後の追加虎鶫編隊10セットや、Chapter 05の長元坊8機目の存在もダブルプレイで確認は取れているものの、現時点ではまだ一人プレイでの確認は取れていない。

当初、すぐに煮詰まると思われていた各面の到達チェーン数は、発売からもうすぐ1年を迎える今もなお限界は見えず、伸び続けている。吸収点合戦も佳境を迎えつつある今、家庭用の発売を受けてこれから先、さらに華麗な進化を遂げるであろう新パターンに期待せずにはいられない……（垂れ乳厳竜）。



田鶫第三形態時の粘りは、最初から最後まで常に画面上部に居ることで吸収点効率が飛躍的にアップする。扇状弾をすべて吸うことができるポイントも存在するため、がっちり決まればChapter 05は600万pts.は出る見込みだ。ただ、その周辺で何十秒も粘る行為はSがいくつあっても足りない難度であろう

Chapter 05　ボス残りタイム：61-64-1秒



開幕のラッシュで端数が1出るが、続く連雀×3機は普通に処理。連雀×6機の右端の連雀を逃がすパターンがオススメ。



2周目の虎鶫ラッシュでは6周目の虎鶫を処理した直後に黒属性にチェンジ。画面上の虎鶫×3機の縦後を撃つようにすれば、早めに朱鷺に対して黒属性ツインショットを当てることができる



田鶫第二形態の扇状弾に対しては上下の移動ではなく、左右の動きでより多くの弾を吸収するように心掛けよう

Chapter 05はエリア全体を通して早回しがかかるものの、開幕直後と中盤での虎鶫（白）ラッシュは黒属性ツインショットで破壊しても早回しには関係無い。関係してくるのは連雀、朱鷺のラッシュ地帯。ここでは吸収点を気にしないで即座の破壊を心掛け、少しでも長元坊との対峙時間を稼いでおこう。

長元坊の耐久値は逆属性解放12発分だが、撃ち返し弾が膨大な数なので、黒属性解放で体力を削る→同属性解放で破壊という流れが好ましい。1機目の長元坊に対しては、直前の朱鷺ラッシュにMAX解放を使っているのでゲージは5発分程度。黒解放後はショットを撃ちながら長元坊に張り付き、ゲージが12本になると同時に密着して解放→破壊しよう。その後はすぐ歌鵯×11機に対して力の解放を行ない、ゲージがMAXにならないようにしたい。黒属性解放の本数に応じて、それに見合う分の白属性解放を続く長元坊に決め、素早く処理しよう。うまくいけば長元坊7機＋歌鵯11機を処理した時点で、開幕からは318万pts.前後の点数になる。

STAGE 2-3

本ステージの指針

ボス戦までボムは温存

勝利への三ヵ条

ステージ前半は地上物とヘリの迅速な破壊がカギ。中ボスまで行けば勝ったも同然！

意外に難度が低く、道中ノーボムも容易に可能な2-3。1周目のパターンの精度を上げて突破すべし。

怒首領蜂大往生
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2002年4月17日（稼働中）
■使用基板：専用基板

Text：チーム大往生

ステージ道中ここに注意



烈怒「ハラヒホロ～形状～」
形状「何でそんなに死にそうな声を出しているんですか？」
烈怒「それがさ、最近毎回2-3でミスってばっかりで、だいぶグロってきたんだよね」
形状「どの辺りが難しく感じます？　はっきりいって2-2より楽だと思いますよ」
烈怒「えー！　ステージ前半ムズくねえ？」
形状「ちょっとやって見せてくれますか？」
～約35分後～ボカーン
烈怒「オイィ！　また死んだじゃねえか！」
形状「分かりましたよ！　烈怒さん、羅顎（地上のやや固い砲台で2周目は5WAY弾で自機を狙う）の処理が遅いんですよ。だからやけにキツく感じるんですよ」
烈怒「えっ。でも俺も羅顎が危険なのは分かっているから、優先して倒してるぜ」
形状「もっともっと早く処理できますって！　極端な話、羅顎が画面に出現する前から横座標を合わせて、レーザーを撃っていればいいんですよ。ほかの敵を撃ちに行くのは後からで大丈夫」
烈怒「そうか、俺はほかの敵に気を取られ過ぎてたんだな」
形状「前半はザコヘリさえ処理しておけば、さほど問題は無いでしょう」
烈怒「ステージ後半は天顎の3WAYで最初はビビったが、実は1周目のパターンがそのまま通用したんで安心したぜ。ただ、中ボス後の天道ラッシュはちょっとアドリブが必要だよな？」
形状「実はここだけの話。安地があるんです！」
烈怒「マジで～？　教えてくれよ！」
形状「左のカコミに注目してくださいよ（誇らしげ）。



弾は多く感じるが、実は抜け道が多い道中。無駄なボムは使わずにサクっと切り抜けよう。



羅顎の処理がカギ。出現前から横座標を合わせ、レーザーで破壊すればザコ敵の処理は楽勝。

安全地帯だ！

中ボス後の天道ラッシュは、レーザーを撃ったまま自機を画面の左下に押し付ければ安全だ。ただし、天道が出現する前から移動し、レバーを左下に入れ続けること。

STAGE3 中ボス　空羅

本体に一定以上のダメージを与えるか、一定時間が経過すると形態が移行する。発狂攻撃は中ボスの正面でレバーを少しずつ横に入れれば、簡単に避けられるが、鉄球は必ずレーザでですべて破壊するように。



この攻撃のときは弾避けに専念しよう。



形態が変わったときに中ボスの正面に位置しておこう。

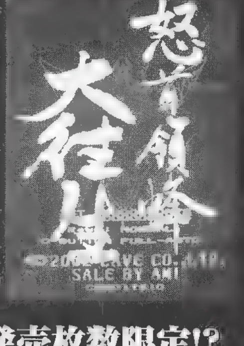
STAGE 3 BOSS　厳武

形状「これまでの2-1、2-2に比べるとそれほど強くないんですが、最低限の弾避け能力は必要ですね」
烈怒「そうだな。でも敵弾の量も速さも増してるが、実のところ1周目のこのボスでハイパー使ったときと比べてほとんど難度に差が無いよな」
形状「気を付けたいのが4番目の左右の大きく振られる攻撃ですね。弾の間に入るときにボスの位置に対して外側に入っしまうと、移動が間に合わなくなっちゃいます。特にタイプBを使っている人は要注意ですね」
烈怒「後は発狂時の攻撃はやっぱ苦手意識あるよ。俺は自機の縦座標は一番下に固定して、左右の動きだけで避けるようにしてからは結構安定してきたがな」
形状「うっ……やりますね～。僕はほとんど1ボム撃っちゃってます。中ボス後のアイテムキャリアで回復してるし、ステージ道中は基本的にノーボムなんで……」
烈怒「できる限りボスの正面をキープするのが重要だぜ」



発狂攻撃はあまり大きく動かずに、チョンチョンと少しずつ横に移動するのが安定への近道だ。

速報！『ニューバージョン発売！』



タイトル画面の黒いバックが「ブラックレーベル」の目印。難しくてあきらめていた君も自力で最終ボス「緋蜂」を拝めるかも!?

何と絶賛稼動中の怒首領蜂大往生のニューバージョン、その名も『怒首領蜂大往生ブラックレーベル』が発売されるとの情報が入ってきた！

気になる内容はというと、『怒首領蜂大往生』にくらべ、弾の速度が遅くなるなど、全体的な難度を下げているそうだ。遊びやすい調整がされるらしい（現在調整中）ので期待して待とう。

発売枚数限定!?
『ブラックレーベルとは!?』

ジャンク新聞
No.32
SEPTEMBER 30, 2002
Text：MVP

JUNK NEWS

夏に外へ出るのが気持ちいい季節になりました。外を歩きながら連続技を考え、たどり着いたゲーセンで試してみてはどうでしょう？

combo BBS 連続技掲示板

今回は「ひたすら」をキーワードに特集。『C VS. S2』の人気は、いまだに健在のようです。

※ST＝ストライカー

CAPCOM VS. SNK 2：豪鬼（Aグルーヴ）
●（画面端）垂直大ジャンプ弱斬空波動拳→強百鬼襲斬→弱竜巻斬空脚→（気絶）→阿修羅閃空→（オリコン発動）→豪波動拳→近距離立ち強Ⓟ→強百鬼襲砕→豪昇龍拳（1段目）→しゃがみ強Ⓟ→強百鬼襲斬→空中竜巻斬空脚→滅殺豪波動拳→強百鬼襲衝→空中竜巻斬空脚→しゃがみ強Ⓟ→強百鬼豪墜→前方転身

豪鬼の全必殺技を連続技に組み込んでみました。自分がタイム表示より少し後ろに位置し、なおかつ相手の気絶値をある程度ためた（後25で気絶する）状態でスタートします。気絶後は阿修羅閃空で裏に回ってからオリコンを発動。難所は豪昇龍拳1ヒットからしゃがみ強Ⓟで拾う部分と、最後の百鬼豪墜です。

（石川県　リヲンさん）

㋵：始動時の条件は厳しいものがありますが、何といっても10種類以上の必殺技を組み込んでいるのが素晴らしい。同じような技名が多いので、じっくり読まないとどの技を入れているかが分かりにくいかも？　ちなみに制作時間は5時間だそうです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：紅丸（STセス、リョウ）
●（画面端付近）近距離立ちD→➡＋B（BC同時押し）→弱居合い蹴り（BC同時押し）→小ジャンプC×4→小ジャンプC（BC同時押し）→小ジャンプC×5

これ以上いけるのか!?　ってぐらい拾いまくってみました。

（?県　モツ鍋。さん）

㋵：怒とうの小ジャンプCラッシュ！　ここまで入るとは驚き。相手を殴っている感じが面白いです。ちなみにストライカーはリョウ→セス→リョウの順で呼び出し、そして3発目の小ジャンプCはセスのアッパー部分の1段目と同時に当てるそうです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001：K'
●（画面端）ジャンプD→しゃがみB→しゃがみA→弱アイントリガー〜セカンドシェル→強ヒートドライブ→低空弱ミニッツスパイク×3

ヒートドライブは画面端で決めると相手が燃えない吹っ飛びになり、さらに浮かせてから決めた場合は（セス限定）相手が高く浮き、ミニッツスパイクが3回も決まります。

（千葉県　エッチなのはイケナイと思うDAI総長）

㋵：かけ声がイカす、見た目抜群の連続技。1発目のミニッツスパイクはバックステップから、2発目以降はジャンプ直後に出すそうです。

コンボ品評会

『餓狼』シリーズ第二弾！『RB餓狼スペシャル』からは怪僧、双角がエントリー!!

今月の一品

〜リアルバウト餓狼伝説スペシャル：双角より〜

{立ちA→立ちB→➡＋C→邪棍舞〜倒破}×n

パタパタ度	♥♥♥♥
目押し度	♥♥♥♥♥
芸術性	♥♥
永パ率	♥♥♥

※♥5個で満点

数少ない僧侶キャラの中でも特に異彩を放っている双角の連続技は、シリーズの特徴であるラインを活かしたもの。コンビネーションアタックで相手を奥ラインへ飛ばしつつ、キャンセルで邪棍舞。すぐに奥ラインにも攻撃判定がある倒破につなげば、手前ラインに戻ってきた相手に再度立ちAが入り……。

『RB餓狼』シリーズは通常技も若干の先行入力が効くものの、先行入力で出した通常技からはコンビネーションアタックへつなぐことができないため、逆に目押しでのつなぎがシビアといえます。



手前ラインかつ壁破壊後限定。邪棍舞はボタンパタパタ（4回）で出せるぞ。

©PLAYMORE

基板の裏側 Reverse side of PCB

061 スゴイ花がここに
ザ・キング・オブ・ファイターズ2001

庵で、葵花（1発目）が当たる直前にキャンセル琴月を入力、さらに素早く葵花を入力すると、葵花（1段目）をキャンセルして葵花（1発目）を出せます。

（埼玉県　ヒィーン代表さん）

㋵：複数の投稿をいただいたこのネタ。事前に入力する技（ここでは琴月）は、葵花以外の必殺技なら何でもいいようです。また、葵花の2発目も同様の入力でキャンセル葵花が可能です。ちなみに1発目を連続で出すと高難度ながら永久に……。個人的には5ヒットで満足しました。

062 助けたはずが……
ザ・キング・オブ・ファイターズ

チョイで相手を気絶させ、そこに飛翔空裂斬をヒットさせます。このときに相手側の援護攻撃を受けると、チョイはそれをくらって吹っ飛びますが、相手はのけぞりモーションのままプルプルと震え続けます。

（静岡県　ケリー加本さん）

㋵：懐かしの援護攻撃を使った怪現象。援護したはずが逆の結果になるところが笑えます。なお、ボスのルガールにもこの現象を起こすことができます。あのルガールがプルプルと。

㋵&オヤジの編集後記

㋵：「GGXX予選は？」
爺：「まあ慌てるなって。そういえばGGXXのDVDの紹介でGAME WAVEに出たんだって？」
㋵：「うん……、なんか達人とかいわれて、え??みたいな感じ。緊張して基本連続技ミスりまくったよ。ただ、アメリカザリガニっていうお笑い芸人と一緒に出演したんだけど、笑いのプロだけあってすげー面白かった。さすがだな〜、みたいな」
爺：「俺も出たかったなぁ」
㋵：「その前にDVD作らないとね……」
爺：「キツイね……」
㋵：「そだね……」

今号の Most Valuable Combo!

目を皿のようにして探せばあるものですね。普通のモノでもいいんですが。

[illegible]2ヒットコン[illegible]。1枚目はのけぞって突き出してるし、相手ブリジットだし。

[illegible]はばっちりなジョ[illegible]ー。P81の相沢さんのイラストにつないで3HIT！ [illegible]す。

投稿求ム！
●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑のコンボを募集。●**コンボ品評会**：粋な永久連[illegible]技or即死連続技を募集。●**今号のMVC**：今号に載っている連続技で一番気に入ったモノを選んで送ってくれ。格闘ゲーム以外でも可。投票者には何人かに何かプレゼント!?　●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

『テクニクビート』の不具合について

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。
さて、このたび弊社製品『テクニクビート』につきまして、以下の通り不具合が見つかりましたので、急ぎご報告すると共に、深くお詫び申し上げます。

【症状】

COIN OPTIONS(プレイ料金に関わる設定)のCoin chute(1)(2)mechanical value(コインスイッチが１回動作した時に加算されるクレジットの数)を変更した場合、一度電源を切ると、再起動時に設定の表示が変わっているにもかかわらず初期設定である１コイン１クレジットの状態に戻ってしまう。

つまり、１コイン２クレジット(その他の設定でも)に設定を変更した場合、電源を切るまではこの設定が正常に機能していますが、電源を切った後の再起動後においては、表示は『１コイン２クレジット』になっているにもかかわらず実際には『１コイン１クレジット』のままとなります。

【対処法】

１コイン２クレジットなど、１コイン１クレジット以外での営業を行う場合には、大変お手数ですが、開店時など電源再投入の際には一度テストモードからCOIN OPTIONSに入った後、EXIT、EXIT&SAVE にて順次通常ゲーム画面へ戻していただきますようお願いいたします。

オペレーターの皆様方には大変ご迷惑をおかけいたしますが、今後はこのような不手際を生じないよう製品のチェックを厳にし、その質の向上に努める所存ですので、今後ともどうぞよろしくお願い申し上げます。

敬具

平成14年 9月

株式会社　アリカ

東京都渋谷区恵比寿 1-20-18
三富ビル新館 6F

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックス
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

―― アイレム ――

R−TYPE II	10,000
アンダーカバーコップス	25,000
海底大戦争	20,000
ガンフォース	6,000
ギャロップ	8,000
クイズF1ワンツーフィニッシュ	1,000
ぐっすんおよよ	3,000
サンダーブラスター	14,000
ジオストーム	35,000
四川省II	3,000
大工の源さん	8,000
ファイアーバレル	12,000
魔法警備隊ガンホーキ	25,000
ムーンパトロール	25,000
メジャータイトル	2,000

―― アトラス ――

怒首領蜂	30,000
ブレイゾン	2,000

―― SNK ――

★NEO−GEO★

2020年スーパーベースボール	1,000
NAM−1975	8,000
あしたのジョー伝説	12,000
オーバートップ	10,000
オペレーションラグナロク	6,000
餓狼伝説2	1,000
リアルバウト餓狼伝説2	1,000
キャプテントマディ	12,000
ギャラクシーファイト	3,000
キングオブザモンスターズ2	3,000
クイズ名探偵ネオ&ジオ	1,000
クロスソード	5,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	8,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	10,000
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,000
真サムライスピリッツ	1,000
将棋の達人	6,000
ジョイジョイキッド	3,000
スラッシュラリー	5,000
痛快GANGAN行進曲	3,000
ティンクルスタースプライツ	6,000
ナイトメア イン ザ ダーク	10,000
ニンジャマスターズ覇王忍法帖	8,000
ネオジオカップ 98	5,000
パズルボブル	3,000
パルスター	6,000
ブレイカーズ	8,000
ブレイジングスター	10,000
ベースボールスターズプロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
みなさんのおかげさまです大スゴロク大会	3,000
ミューテーションネイション	3,000
ミラクルアドベンチャー	5,000
メタルスラッグ	12,000
ラストリゾート	5,000
リーグボーリング	3,000
[illegible]	1,000
わくわく7	10,000

★その他のシステム★

ギャングウォーズ（海外版）	2,000
ゴールドメダリスト	3,000
スカイソルジャー	10,000
脱獄	6,000
パドルマニア	4,000
名人戦	5,000

―― カネコ ――

ギャルズパニック3	8,000
グレート1000マイルラリー	10,000

―― カプコン ――

★NAOMI SYSTEM★

CAPCOM VS SNK(NAOMI)	2,000
SPAWN	5,000
ガンスパイク	8,000
ヘビーメタル ジオマトリクス	8,000
マーブルVSカプコン2	5,000
燃えろジャスティス学園	5,000

★CP SYSTEM III★

ウォーザード	18,000

★CP SYSTEM II★

CPSIIマザーボード	4,000
MARVEL VS CAPCOM(ソフト)	33,000
MSH VS ストリートファイター(ソフト)	23,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	6,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	8,000
スーパーパズルファイターIIX（ソフト）	7,000
バトルサーキット（ソフト）	10,000
マーズマトリックス	5,000

★その他のシステム★

1941	25,000
1942	8,000
ストリートファイター	20,000
ストリートファイター2 TURBO	7,000
天地を喰らう	35,000
虎への道	8,000
ファイナルファイト	25,000
魔界村	25,000
ラッシュ&クラッシュ	25,000

―― コナミ ――

★SYSTEMGX★

沙羅曼蛇2	6,000
スラムダンク2	3,000

★その他のシステム★

A−JAX	20,000
G. I. JOE	28,000
X-MEN	25,000
アステリクス	10,000
イーアルカンフー	10,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
ネメシス（グラディウス海外版）	80,000
グラディウスIII	20,000
ザ・シンプソンズ（4Pver）	24,000
サンダークロスII	20,000
スーパーバスケットボール	10,000
出たな！ツインビー	6,000
ファイナライザー	10,000
フラックアタック	20,000
マンハッタン24分署	10,000
ロードファイター	6,000

―― 彩京 ――

ガンバード	8,000
ガンバード2	13,000
堕落天使（海外版）	35,000

―― ジャレコ ――

サイバトラー	5,000
天聖龍	10,000
魔魁伝説	10,000
ロードオブキング	10,000

―― セガ ――

★NAOMI★

斑鳩（イカルガ）セット	148,000
NAOMI マザー	お問い合わせ下さい
NAOMI CPACOMコンバーター	15,000
COSMIC SMASH	3,000
クイズ あああっ女神さまっ	5,000
スラッシュアウト	8,000
全日本プロレス ジャイアントグラム2	2,000

★ST−V★

オセロしようよ（ソフト）	10,000
サクラ大戦 花組対戦コラムス（ソフト）	1,000
シーバスフィッシング（ソフト）	3,000
紫炎龍（ソフト）	5,000
上海 万里の長城	10,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
プリクラ大作戦（ソフト）	4,000
プロ麻雀極S	4,000
MVP	2,000
ゴールデンアックス	15,000
コットン	12,000
スパイダーマン	18,000
ずんずん教の野望	10,000
バーニングライバル	10,000
ムーンウォーカー	35,000
ロボレス2001	18,000

―― セイブ開発 ――

戦球（サブ）	2,000

―― タイトー ――

★G-NET★

カオスヒート	8,000
式神の城	88,000
上海〜昇龍再臨〜	5,000
スーパーパズルボブル	5,000
蒼天龍	8,000
ナイトレイド	10,000
レイクライシス	10,000

★F3 SYSTEM★

プチカラット（サブ）	5,000
Dr. トッペル探検隊	15,000
阿修羅ブラスター	14,000
インセクターX	15,000
ヴォルフィード	6,000
究極タイガー	8,000
グレートソードマン	15,000
サイレントドラゴン	8,000
地獄めぐり	7,000
ダイノレックス	10,000
達人	8,000
中華大仙	3,000
トップランキングスターズ	4,000
ドンドコドン	10,000
パラメデス	3,000
飛翔鮫	7,000
ヘビーユニット	4,000
ヘビーユニット（海外版）	3,000
マスターオブウェポン	18,000
メイズオブフロット	8,000
ゆうゆのクイズでGO！GO！	6,000
龍神	15,000
ワードナの森	12,000

―― データイースト ――

アクトフェンサー	6,000
空手道	12,000
キャプテンシルバー	15,000
空牙	15,000
コブラコマンド	5,000
サイコニクスオスカー	25,000
ザ・グレイト・ラグタイムショー	58,000
サンダーゾーン	18,000
スーパーリアルダーウィン	15,000
ダーウィン4078	15,000
ファイティングファンタジー	18,000
ミステリアスストーンズ	25,000
ロボコップ	8,000

―― テクモ ――

ガズラー	12,000
クイズ ココロジー 2	2,000
ジェミニウイング	14,000
スターフォース	20,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ2(ソフト)	2,000
ブラッドブラザーズ	18,000
ボンジャック	15,000
雷牙	18,000
レジオネア	10,000

―― テクノスジャパン ――

エキサイティングアワー	8,000
レッスルフェスト	2,000

―― 東亜プラン ――

ヴィマナ	10,000
鮫！鮫！鮫！	20,000
達人王	12,000
フィグゼイト	15,000
V・V	7,000
ヘルファイヤー	10,000

―― ナムコ ――

ギャプラス	12,000
ギャラガ88	25,000
グレートスラッガーズ	2,000
スプラッターハウス	60,000
倉庫番DX	25,000
デンジャラスシード	25,000
ドラゴンセイバー	18,000
ドラゴンバスター	25,000
ナックルヘッズ	12,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
バーニングフォース	22,000
パックマニア	25,000
ピストル大名の冒険	32,000
ファイネストアワー	68,000
ボスコニアン	20,000
ミスタードリラー2	5,000
ミスタードリラーグレート	18,000
メルヘンメイズ	68,000
もじぴったん	25,000

―― 日本物産 ――

ギャリバン	28,000
マグマックス	15,000
妖魔忍法帳	25,000

―― バンプレスト ――

超時空要塞マクロス	9,000
バンバンボール	6,000
マジンガーZ	12,000

―― ビスコ ――

ガルメデス	5,000
ドリフトアウト	4,000

―― ビデオシステム ――

F−1グランプリII	2,000
スーパーフォーミュラ	2,000
ソニックウイングス	6,000
ハットリス	2,000

―― UPL ――

XXミッション	10,000
アクロバットミッション	15,000
宇宙戦艦ゴモラ	20,000

―― ライジング ――

魔法大作戦	10,000

―― その他 ――

アシュラブレード	28,000
ウイッツ	2,000
エクストリームダウンヒル	3,000
キャッスルオブドラゴン	15,000
逆転！？パズル番長	3,000
グラス（インスト無）	10,000
サボテンボンバーズ	8,000
スーパーX	12,000
スーパーオセロ	8,000
スーパー上海	5,000
ススメ！！マイルスマイル	6,000
中国龍	3,000
ドンデンラバーVol.1	5,000
ノストラダムス	10,000
ハイパーデュエル	10,000
ブランディア	10,000
プリメーラ	2,000
ブルーホーク	12,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
メタフォックス	10,000
もうぢゃ	3,000

―― 麻雀・花札 ――

アイドル雀士スーチーパイスペシャル	12,000
カルチャースクール麻雀編	5,000
ジャンピュータ 96（BET式）	25,000
スーパー大中華圏	35,000
スーパーリアル麻雀P2	5,000
スーパーリアル麻雀P3	7,000
スーパーリアル麻雀P5	5,000
対戦ホットギミック	8,000
対戦ホットギミック3デジタルサーフィン	18,000
対戦ホットギミック快楽天	8,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス	2,000
ファイナルロマンス2	3,000
[illegible]	2,000
麻雀競馬王	2,000
麻雀殺人事件（2コネクタ）	12,000
麻雀女学園	2,000
麻雀スーパー（票）版	15,000
麻雀大予言	2,000
麻雀夏物語	2,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀ぱにっくスタジアム	8,000
麻雀ファンクラブ	2,000
アイドル麻雀放送局	2,000
ミラージュ 妖獣麻雀伝	4,000
リアル麻雀牌牌	2,000
流星雀士キララスター	10,000
かぐや姫（2コネクタ BET式）	12,000
華銀河	15,000
[illegible]	2,000
華弥生	2,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。
ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

コントロールボックス

シグマ電子 雷神

¥29,800

シグマ電子 新製品 AV-7000
Now Printing.
¥26,000

シグマ電子 Σ−8000TV

¥12,800

その他 新製品
8000・9000TB用
パソコン接続USB変換ケーブル

¥4,000

シグマ電子 風神

¥32,800

シグマ電子 新製品 Σ-9000TB

¥15,000

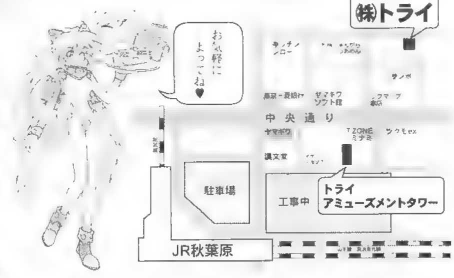
KIC ツインラダー 新製品

¥36,000
（ハーネス付）

8000・9000TB用 新製品
プレステ接続変換ケーブル
Now Printing.
¥4,000

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。



集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

株式会社 **トライ**

住所　〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル 1階
営業時間　10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半　水曜日　定休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

Old Game Museum



非パターンゲームの魅力

教科書のような攻略記事、うんざりじゃない？

Text：RED

あなたは、ビデオゲームをプレイしているとき、どんな瞬間にどんな魅力を感じているだろうか？

毎回同じ場所に出てくる敵の出現パターンや地形などを覚えていくことで、それらに対応できたときの達成感や面白さ、そして行動を一定化したことで生ずる安全性はパターンゲームの大きな魅力だ。

しかし、パターン化が安定した後は、それはゲームではなく、作業となってやしないだろうか？

さまざまなゲームの魅力や面白さの質、ゲームの上手さや上達方法といった事柄を考える上で、「パターン性」や「ランダム要素」というのは、非常に興味深いキーワードだ。

今回のオールドゲームミュージアムでは、88年に発売されたタイトーの名作『サイバリオン』を振り返り、非パターンゲームの魅力について考えてみたい。

サイバリオン

『サイバリオン』は、自キャラである金色のメカドラゴン（＝サイバリオン）をトラックボールで操作して、全方向に任意スクロールする広大な迷路状のマップを進んでいくという、実に個性的なデザインの作品。

当時のマニアにはサウンド、グラフィック、世界観など多くの面で評価されていた作品だが、今回はゲーム内容面での大きな特徴である「非パターン性」に注目したい。

『サイバリオン』には、「基礎編」と「実戦編」の二つのゲームモードが存在する。

このうちメインのゲームモードである「実戦編」は、地形やそれに付随するトラップ、ステージ道中のザコ敵の出現パターン、各ステージに登場するボスの種類やその攻撃方法ｅｔｃ……と、非常に多くの要素がランダムに支配されている。

このため、一般的なシューティングゲームやアクションゲームの攻略方法である、「マップや敵の出現パターン、ボスの攻撃パターンや避け方を覚えて、プレイヤー側も毎回同じ動きで対応する事」、つまりプレイを「パターン化」するというアプローチはできないのである。

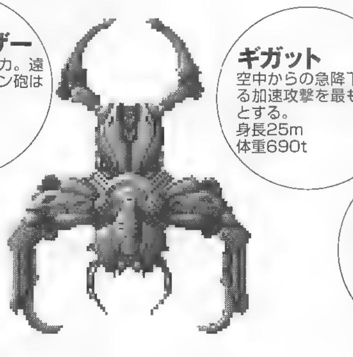
『サイバリオン』を上達するためには、トラックボールの操作に慣れ、自キャラの制御スキルを向上させることがまず求められる。特異な操作系、操作感覚を持つゲームには、自キャラを動かすこと自体に、難しさと面白さが同居しているものが多いが、『サイバリオン』はその典型例といえるだろう。

自キャラの制御スキル以外では、そのときのマップ状況から、次につながる可能性のある地形と、そこに配置される可能性の高いザコやトラップなど、一手先の展開を「読める」ようになること、ボスの基本的なアルゴリズムを理解し、その上で「フェイント」などにも反応できるようになることなど、経験の積み重ねでセオリーを身に着けることが上達に必要になる。

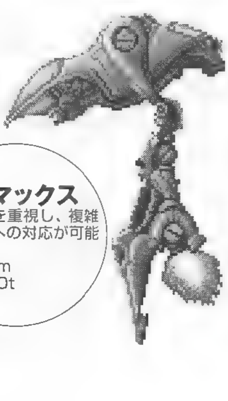
『サイバリオン』の場合、パターンが分かっていきなりうまくなると



ガットノイザー
陸戦用重装甲メカ。遠距離用ブーメラン砲は破壊力大。
身長54m
体重1517t



ギガット
空中からの急降下による加速攻撃を最も得意とする。
身長25m
体重690t



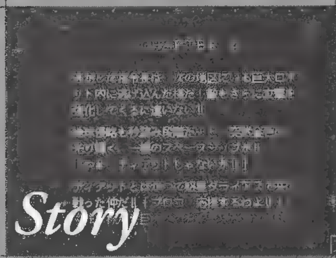
アーマックス
機動性を重視し、複雑な地形への対応が可能である。
身長28m
体重650t

Boss Collection

『サイバリオン』には、左に紹介した7種のボス以外に、自キャラである「サイバリオン」と同じ姿をした「メガバリオン」「ガルドバリオン」が存在する。この2種は実戦編の5面にしか登場しない真のボス的な存在で、4面クリア時の得点が高くないと絶対出現しないのだ。

※今回は撮影環境の劣悪さ＋筆者の腕が錆びついていたことにより、その姿を撮影することができませんでした。ゴメンナサイ。

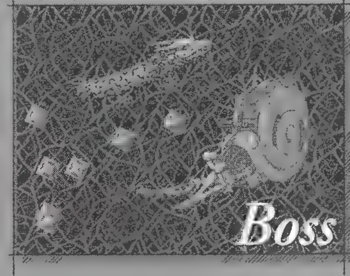
サイバリオン・ランダム写真館



「サイバリオン」には決まったストーリーというものがなく、プレイ内容によってシナリオが変化していくのも特徴の一つ。タライアス、レイメイズ（渋！）といった他作品の世界とクロスオーバーするシナリオも存在していた。



ストーリーの展開によって、さまざまなパワーアップを装備することができる。ダライアス世界とクロスオーバーするストーリーでは、シルバーホーク編隊がオプションに！



このゲームのボスはランクの上昇によって、アルゴリズムが強化されるのが特徴。弾発射モーションによるフェイント→体当たり攻撃のような、凝った攻撃連携を仕掛けてくるものもいる。



迷路状の地形は、パーツがランダムで組み合わされて構成されていく。ただし、トラップの配置や特定の地形に必ずくっ付いているザコの出現などは、経験を積めはある程度「読む」ことができた。



シナリオの分岐によりエンディングは100種類以上が存在する。主人公も結局死亡、ブロコ死亡、救出した科学者が最後の最後で死亡、主人公以外の人類絶滅など、後味の悪いエンディングが多いのが実にタイトーっぽくてイイ感じ。

いうことなく、プレイを重ねることで、ランダム要素に対抗できるとっさの判断力や操作スキルを少しずつ養っていくことでしか上達は望めない。

このように、『サイバリオン』は、徹底して非パターンをコンセプトとしたゲームデザインであり、ランダム要素による面白さを最大限に活かすことに成功していた。

それぞれの魅力

『サイバリオン』のような非パターンゲームの魅力は、パターンゲームのそれとは対照的なものだ。パターン性の強いゲームの醍醐味は、パターンを作るまでの「パズル的要素」と、パターンが完成した後の安定したプレイで味わえる「征服感」であろう。

ザコ1匹の動き、敵弾1発の弾道さえも把握・コントロールする工夫によって、始めはクリア不可能に思えるような難所が、少しずつ突破されていく過程がある。そしてその結果、計算され尽くされたパターンを実行することによってのみ生まれる、さまざまな名場面が誕生する。

一方、『サイバリオン』のような非パターンゲームの魅力は、どんなにやり込んでうまくなっても、パターンゲームをうまくなったときのように「征服しきれない」ところにある。

パターンゲームの場合、完成度の高いパターンを作ってうまくなればなるほど、プレイ自体は安定した作業的なものになっていく傾向がある。

しかし、非パターンゲームの場合、どんなにやり込んで上達したとしても、パターンゲームの完成されたプレイのように安定した作業的なものにはなりにくい。

上達しても、常にその場の判断や反応速度、積み上げた経験に基づく勘といった、プレイヤーの実力で勝負しなければならないことが、非パターンゲームの面白さの本質なのである。

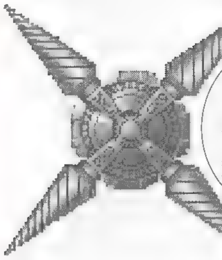
シューティングゲームを中心とした現在のパターンゲームを取り巻く状況――ゲーム自体の複雑さや難しさ、それに対するマニア側の攻略方法論など――は、さまざまな意味であまりに成熟しきっている。

一方では、完全パターンゲームの醍醐味も知らぬまま、悪い意味で「憶えゲー」という言葉を使うプレイヤーが増えたと感じることも少なくないが、彼らの気持ちも分からなくはない。

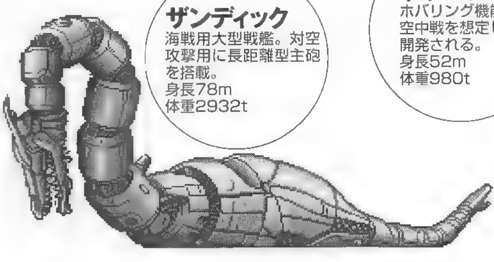
このようなパターンゲームの現状に比べると、非パターンゲームというのは、まだ多くの可能性が眠る、未開発のジャンルであるはずだ。

現在は、「対人戦」という形の、ある意味究極の非パターンゲームである対戦格闘ゲームが一大ジャンルとなっているが、非パターンという魅力的な要素は、もっと多くのゲームに加味できるはずだし、潜在的な需要も少なくないのではないだろうか。

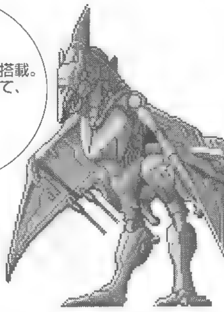
『サイバリオン』を越える非パターンゲームの出現を期待したい。



ザイゾログ
もともとは、対地中戦用に開発されたが、空中戦も可能。
身長34m
体重690t



ザンディック
海戦用大型戦艦。対空攻撃用に長距離型主砲を搭載。
身長78m
体重2932t



ケプロス
ホバリング機能搭載。空中戦を想定して、開発される。
身長52m
体重980t



グロドロイド
その堅い甲羅は絶大なる防御力を誇る。陸海空万能。
身長41m
体重1827t

レゲー鉄砲玉

懐古芸夢成り上がり物語

懐古芸無成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
Text：福田サクテル

レトロゲームイベント「ボルスパ」で一攫千金じゃ～！

サク おじゃ兄ィ、コレ見て下さい！
おじゃ ナニナニ？『レトロゲーム同人誌即売会ボルスパ』!?レゲーマーの集会か？
サク そうっす！ ウチのシマを荒らしてるんすよ！ こりゃ明らかに示威行為ス！ 鉄砲玉っつーか『R-TYPE』のフォースよろしく主催者のヤサに飛んで行き、口の中にフォース突っ込んで奥歯ガタガタいわせまひょか？
おじゃ まあ、落ち着け。ここは、つこのイベントに参加し内情を探ろうじゃねえか？ うまくいけば儲け話の、つや二つは転がっているかもしれねぇからな。
サク さすがは兄ィー！ でも、同人誌ってそんなに売れるもんなんスカねえっ、スカねえっ？
おじゃ 故アーケード専門誌G誌がうん十万部売れてて、その読者の一割ぐらいが買うとして……3万部は堅いと見たね。
サク ってことは300円で売ったとしても900万円の売上げ！ やらなきゃハド損ってやつスネ！ それじゃ早速サークルカットを作りまひょ！
おじゃ 何気に詳しいなお前。
サク フフフ、『ゲーパロ愛の館、へいらっしゃいませ』愛読者っス。
おじゃ やっぱ、『へいらっしゃい』に読めちまうんだよな。
若頭 （こいつらホントに馬鹿だなぁ……同人は金儲けに直結するわけじゃないのに）

ボルスパに参上つかまつる!!

おじゃ というわけで、まず俺たちの出し物を考えねーとな。
サク ウチらの仁義テイストからいくと、ギャルズアイランド・ドキドキ♥恋の冬将軍編なんてどーッスカ？
おじゃ 秋なのに冬将軍かよ！ というか、も少し硬派なブツにせぃよ。
サク それじゃあ、レトロゲームの歴代悪役組織本なんかどうすかね。ウチらの目指すものでもありますし。
おじゃ んで、タイトルは？
サク 自分、漢ですからストレートに『キャプテンコマンドー』攻略本……ッス！
おじゃ ヲイ、悪役はどこ消えた！ しかも『キャプテンコマンドー』ってさぁー。
サク これじゃないとオレ……（涙）！
おじゃ チッ、分かったよ。『ワイルドファング』本（仮）な。とりあえず若頭に同人で使うから組の機材を貸してもらえるよう申請してくらあ。

……10分後

おじゃ は～い、悪い知らせと良い知らせどちらから聞く？
サク モチ、良い知らせから！
おじゃ ありません。同人誌だったら個人の機材で作れだと！ つまり組のコピー機やMacは使用不可……。
サク え？ ちうことは、全部手作り!?

～果たして同人誌は完成するのか？

つ・づ・く♥

激突！サークルカット！

サークルカットとは、カタログなどに掲載されるサークル紹介スペースのこと。独断と偏見で、良い例と悪い例を挙げてみよう。

良い サークルカット

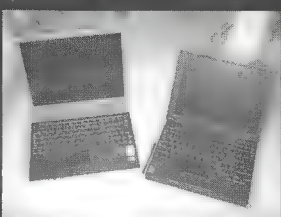


サークル名、本の内容がはっきりと分かる。正に良い見本のサークルカット。大人気間違いなし。というわけで採用！

悪い サークルカット



無駄に顔写真をさらしつつ内容も分からない。分かるのは僕らが無頼漢であるということだけ。よってこれは不採用。



手持ちのタマはこの2台！ 「型落ち真空パッド（CPU155MHz）」と「モー娘。パソコン」だ!! でもやったるで～！

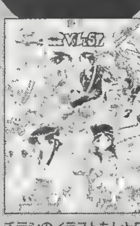
レトロゲームの同人誌即売会 レトロゲームボルスパとは？

10月22日に開催される「レトロゲーム同人誌即売会ボルスパ」は、アーケードゲーム、家庭用ゲームに関わらず「レトロゲーム」というキーワードを通じて、ゲーム全体を見渡していこうという主旨のイベントだ。

また、レトロゲーム同人サークルが抱える「新作ゲームの同人誌ばかりもてはやされる風潮の中で、本当に自分が好きなゲームの同人誌を発表しづらい」という悩みを解消するための場所でもあるのだ。

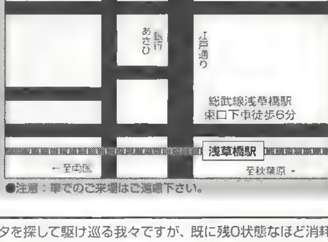
当日は多くのサークルが、レトロゲームへのたぎる情熱を見せ付けてくれるに違いない。レゲーファンなら会場に足を運んで損はないはずだ。

レトロゲームというくくりで行なわれるイベントで、ここまでの規模での開催は近年では稀。『ボルスパ』成功し、レトロゲームファン交流の場として今後も定期開催されるよう応援しております。



チラシのイラストもレトロゲーム一色。こ、こいつは行くしかねえぇー！

イベント名 レトロゲームボルスパ
日時 2002年10月20日（日曜日）
11：00～14：30【即売会】
15：00～16：00【クイズ大会】
会場：東京文具共和会館4F
アクセス方法：JR総武線浅草橋徒歩6分
http://fantasymovies.info/retrogame/



●注意：車でのご来場はご遠慮下さい。

急募

レゲーのおいしいヤマを上納金代わりに提供したいという無頼漢を大募集中！ レゲーを対象にした活動、同人サークルやゲームセンターのレゲーコーナー情報も募集しています。紹介してもらいたいレゲー同人誌、グッズなどレゲーに関するモノ、イベントなんでもアリだ！

助けると思って下記住所まで送ってくれい！ Eメールで投稿する場合はゲー辞典に書いてあるアドレスまでよろしく！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部 レゲー鉄砲玉係

レゲー事典 東西南北中央をレトロゲームネタを探して駆け巡る我々ですが、既に残0状態なほど消耗している様子。皆さまからのレゲー情報を強く募集します。同人サークルの宣伝手段から、かつてレゲーを開発した方からの声などのアブナイ話まで何でもアリ（目線は入れます）。レゲーの熱いゲームセンターも教えてくださいネ。宛先は→webmaster@arcadiamagazine.com

Look Back in ARCADEGAME

アーケードゲームにまつわる数奇なストーリーを語る場所。「L.B.A.」。今回はライターのサクテルが閉店ホヤホヤのプラネットギオ(ゲーセン)について暑苦しく語るぞ!

Vol.2:GIO died. but the SOUL of GIO does not die !

巨星墜つ! さらばプラネットギオ

小生が初めて通ったゲーセン「ゲームズJ」の店員は、モヒカンに鼻ピアスというピーコも絶賛というスタイルでございました。半径1メートル以内に近付くのが怖くて、両替はいつもジュースの自販機。さすがに1カ月ほどでお潰れになりました(遠い目)。それからも私が顔を出すゲーセンや駄菓子屋は次から次へと姿を消し、友人からは「恐怖新聞配達能力」などと恐れられたものです。

先日、またもやその能力が勝手に発動し、一軒のグレートなゲーセンがソウルソサエティに旅立っていったよ、父さん! その店の名は、さる8月27日に完全閉店した東京荻窪のプラネット・ギオです!

ギオほど私の心の琴線に触れた店はありませんでした。『ガンダムDX』が入荷できず『ガンダムEX』を対戦台にしてムリヤリ盛り上げる漢魂。『武力』大会を開いて参加者ゼロ。美少女ゲームのポスターを基調にした内装など、ギオだけで元気玉が作れそうな勢いのゲーセンでした。そんなオタクゲーセンだから潰れたんじゃないのかって? いえいえ、閉店したのはビルオーナー側の事情であり、ギオ自体が赤字経営だったわけではないのだよ坊や。そう、ギオは単なるオタクゲーセンじゃなかったのです!

ゲームセンターマップ担当でもあった私は、全国津々浦々のゲームセンターを行脚してまいりました。数多くの名店と出会いました。中にはゲームに疎いスタッフが居る店、客のニーズに応えていない店があったことも事実でした。「これが今のゲーセンのやり方なのかな」と、一人寂しくハーモニカを吹いたこともあります……。そんな中でギオは「居心地の良さ」を感じさせてくれたゲーセンだったのです。

例えば「台をたたく」など、他人を不快にさせる行為は、店員が率先して「説教」していましたね。この説教作戦で、ギオには「社交的で赤裸々なオタク」が集まるようになった(なってしまった)のです。

ギオは今のゲーセンに多いと思われる、対戦の輪に入りにくそうにしている人たちに対して店員が誘いをかけたり、積極的にGIG(大会)を開いてコミュニケーションの場を作るなど、プレイヤー間の交流を深める努力を惜しまなかったのです。お客さんから持ちかけた大会やリクエストも積極的に受け入れていました。求心力のある店とはこういうことか、と感じましたね。私は今後もギオのように、個性的で「プレイヤーのための努力」を続ける店が増えてほしいと願うのです。最近多いの画一的なゲーセンばかりでは「この店だから、また来たい」という情熱は育たないのではっ、どうですか小泉首相?

L.A.B.写真館



『武力』レバーでのプレイを強要される『ガンバード2』。ここまで『武力』にこだわった店も珍しい。



筐体に萌えギミックを搭載。これでコンパネをたたく人は少なくなった(微妙に本当です)。



閉店の日、世界各国からギオファンが弔問に訪れた。なぜかコスプレイヤーの姿も……。宴は深夜まで続いた。

福田サクテルぷるふぃ〜る

福田柵太郎を名乗っていた本誌読者投稿コーナーA-Fro担当ライター。「作太郎」とか「棚太郎」と頻繁に間違われたため改名してみました。今後ともよろしくお願いします。「女は掲載、男は総ボツ」が座右の銘(ウソですよ!)。

取材協力:プラネット・ギオ(2002年8月27日没)

放置新聞

「放置ゲー」=「一切の操作をせずとも1面クリア可能な(こともある)ゲーム」を研究しようという当コーナー。生かさず殺さずといった感じでぽつぽつとネタが補給され、とうとう秋を迎えてしまいました。

今回は、東京都にお住いのP.N.京城さんから『ぶろっけん』で放置成功との情報が!

『ぶろっけん』は世にも珍しい「対戦型ブロック崩し」。『ぷよぷよ』のような左右2分割の画面構成で、一人プレイではCPUと対戦することになります。相手より早くブロックを全滅するか、相手が自滅(ボールを落とす、もしくは迫ってくるブロックに潰される)すればステージクリアとなります。放置成功の確率は、4~5回に1回くらいといったところでしょうか。実にブロック崩しという、無理くさいジャンルでありながら放置ゲーたりえたのは、パドルより下のラインに激しく強固な防御壁が敷き詰められており、放置でもちょっとやそっとではボールが落ちないからです。

また、フィールドの横幅が狭い割に自機であるパドルが大きく、ボールが勝手にパドルに当たる場合が多いことも、放置成功の確率を高めている要因といえるでしょう。

ちなみに、今回の調査中に普通にプレイしてみたところ、放置のときより1面クリアに時間がかかってしまった気がするのですが、これは筆者が『アルカノイド』初プレイ時に、本気で真剣にやったにも関わらず、240点でゲームオーバーになった(実話)ことと、関係があるのか無いのかハッキリさせたい今日このごろだと思いました。

Text:RED

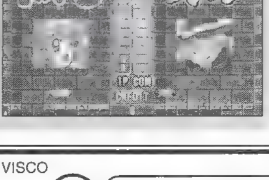
今月の「放置ゲー」

ぶろっけん

1994年 KID/ビスコ

正式発売されているタイトルだが、出回りはかなり少なかったらしく、筆者はこのゲームの存在を今回初めて知りました。

ゲームスタート時に難度が選択可能で、今回放置成功が確認されたのは、最も簡単な「ぽかぽか」のみ。「ふつう」より上のモードでは無理っぽい感じでした。



幻ゲーかつ放置ゲーという、このページのために存在するかのようなゲームである。

ゲー事典 ゲーセン業界に超新星のごとく出現し、ハジけるだけハジけて消滅したギオ。ハジけ過ぎていたせいか、やるせなさは感じねえな。そうさな、まるですべてが一連の喜劇だったというべきか……。看板だけが残ったギオ跡地に立ち、煙草に火を付けて我思う。「そういや、新声社が経営していたG-Model荻窪店もこの近所だったな」何もかも呪われてやがる。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第34回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

ピンボールマシンを自宅に持ち込んで、オシャレ気分を!!

今回はちょっと趣を変えて、ピンボールマシンを家庭に導入するコツについて取り上げていきたい。そう、ピンボールマシンは個人でも買えるのだ。最近の若い人にはあまりなじみが無いかもしれないが、何ともいえないオモムキがあってよいもの。ビデオゲームには無い楽しみがあるのはもちろん、インテリアとしてもオススメだ。あなたの家にも一台いかがだろうか?

自宅にピンボールマシンを導入しよう!!

さて、ピンボールマシンを家庭に導入するとはいっても、どこで買えるのか、普通の部屋に持ち込んでも大丈夫なのか、はたまた、維持にはどういったことに気を使えばいいのか、などという疑問が湧いて出てくることと思う。今回は、そういった疑問に答えていくことを念頭に置きつつ進めていこう。

なお、ピンボールマシンのことを業界ではフリッパーと呼んでいる。関連会社に問い合わせをする場合は、ぜひ「フリッパー」という呼称を使ってみよう(以降フリッパーで統一)。



購入編

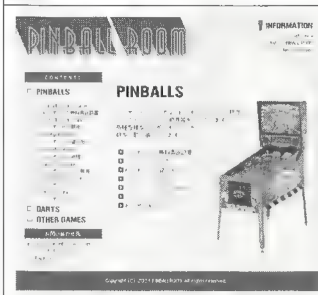
基本的に、業者(ディストリビューター)から買うことになる。業者は個人にも売ってくれるので、業者に注文すればいいだけの話なのだが、この10年の間にフリッパーを扱っている業者がかなり少なくなっていて、マシンの前に業者を見付けるのが大変な状況になっている。

今でも買える業者としては、以下に紹介するピンボールルームが代表的。購入を検討されているのであれば、利用するといいだろう。ピンボールルームはWebページがあるので、利用しやすい。

全メーカーの中古機や、ビンテージマシンを取り扱い

ピンボールルーム

TEL	03-5700-4726
URL	http://www.pinballroom.com/
参考価格	約10万円~60万円程度。マシンの状態により、価格に開きがある。ビンテージもの(1960年代~70年代)は高価。最安値の10万円台のものも、常に在庫があるそうだ。



ピンボールルームのページは洗練されており、なかなか使いやすい。

ピンボールルームは、フリッパーのほか、エレクトリックダーツ、テーブルトップゲームまで、1950年代~2000年までのアメリカ製ゲームマシンを多数在庫するショップだ。

バーになどの飲食店などに販売したりリースすることを主目的としているが、個人にも販売してくれる。

ピンボールに関しては、約200台の在庫を持っている。こちらがマシン名を告げると、在庫の中に希望のマシンがあるか当たってくれる。扱っているマシンは、すべて完動品、整備済み。修理もやってもらえる。

住所
〒146-0082
東京都大田区池上6-6-13-301
e-mail: info@pinballroom.com

! フリッパーを購入するときに注意したいのは、大型機であるため、送料が結構かかるということ。本州内の配送でも、最低2万円程度は必要になる。

消えゆくピンボールマシン

アメリカのウイリアムス社、ゴットリーブ社、バリー社、データイーストピンボール社(データイースト社のアメリカ法人)が4大フリッパーメーカーだった。

しかし、会社自体が無くなってしまったりで、今では一社もフリッパーを生産していない。

このような状況になってから3年ほど経過しており、この間は当然輸入もされていない。道理でゲームセンターで新型機を見ないわけだ。このままではフリッパーを置いているゲームセンターを探すか、マシンを買うかしなければ、プレイすることができなくなるかもしれない。

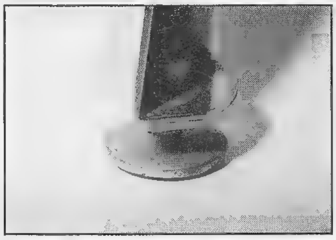
設置編

フリッパーを設置するのにどのぐらいのスペースが必要になるのか、ということについて説明しよう。

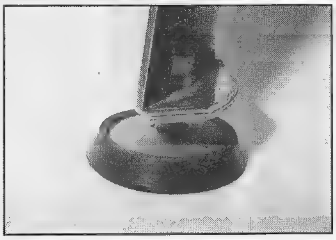
ほぼどのマシンでも、横幅73cm、高さ190cm、奥行き143cmだ。このほか、プレイヤーのスペースとして奥行き+70cm程度が必要になる。一畳に+40cmの長さ、といった方がいいか。

図を見てもらえば一目りょう然。前述の通り、幅と奥行きについてはほぼどの機種も同じだが、高さについてはかなりバラ付きがある。バックグラスのデザインにより、20cm以上ノッポの例も。

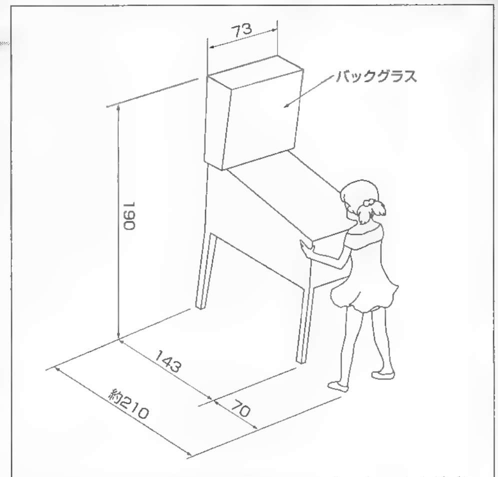
フリッパー脚部の処理



マシンの重さは120kg～150kgぐらいある。洋服箪笥が置ける強度があればOK。ただし……。



脚部の設置面積は小さいので、ホームセンターなどでゴムカバーを買ってきてかぶせるといい。



バックグラスの上にスピーカーが載っている「ヘビーメタル」(バリー社)などは、全高が230cm近くあった。

組み立て編

フリッパーはバックグラスが外され(または折り畳まれ)、脚も付いていない状態で送られてくる。手順としては、まず脚を取り付けた後、バックグラスを立てて完了となる。

と、言うは簡単行なうは難しで、マシンは100kg超と大きくて重い。脚の取り付け最中にマシンが倒れかかってくると、とても支え切れない。脚の取り付けを一人で行なうのはかなり危険なことなので、必ず友人などに手伝ってもらうようにしよう。

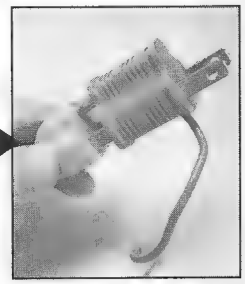
組み立てが完了したら、上の写真のように脚の先にゴム製のカバーを付けて床を保護する。ただし、カバーを付けることで、ハッギング(フリッパーを揺らすテクニック)の感覚が変わってしまうことにはなるのだが。



電源編

電源は一般のコンセント(100V)でOK。気になる消費電力も200W～300W程度なので、テレビと大差無い。ただ、本体から出ているコンセントプラグがアース付きの3本ピンタイプなので、変換プラグを取り付ける必要がある。変換プラグは、ホームセンターや電器店などで入手可能だ。





メンテナンス編

フリッパーはエレメカの一種なので、消耗パーツが多い。ゴム製のパーツや電球が、その代表的なものである。従って、パーツの購入先は押さえておきたい。といっても、現在のところ、ピンボールルームぐらいしかない。購入の際は、マシン付属のマニュアルをよく見て、正確なパーツ番号を告げる必要があることに注意。

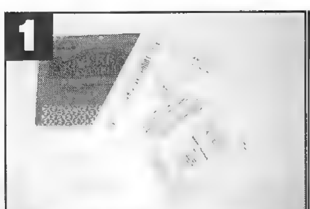
ピンボールルーム

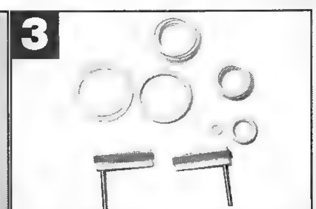
TEL	03-5700-4726
URL	http://www.pinballroom.com/

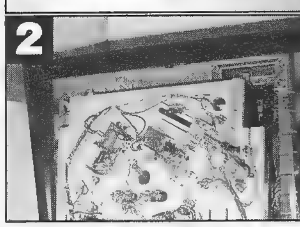
基本的には、フリッパーの販売者のみにパーツを販売。データイースト社のパーツを扱っているのはここだけ。データイースト社が保有していた10万点にもおよぶスペアーパーツをすべて譲り受けたとのこと 。



データイースト社以外のパーツも在庫しているそうだ。







1 取り扱い説明書。消耗パーツを取り寄せるのに必須。

2 プレイフィールドを立てると電球の交換が可能。

3 消耗品であるラバーパーツ類。交換は切れてからでOK。

ゲー事典 ネオジオのROM版KOF2002の発売が近いからか、ネオジオ用のジョイスティック製作記事の要請が入ってます。どうですか。やる必要ありますかね？（担当編集）

HARDWARE MUSEUM

~想い出のゲーム基板たち~

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1981年/昭和56年

サン電子

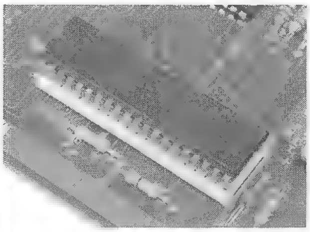
ルート16

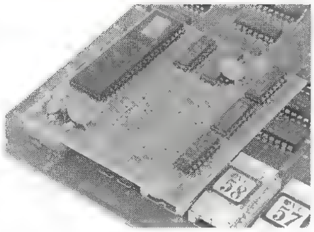
開発元	サン電子	ジャンル	アクション
発売元	サン電子	操作系	4方向レバー+1ボタン

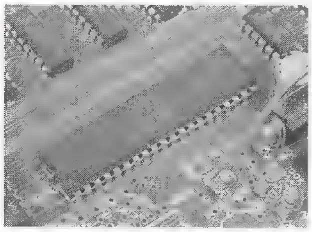
システムボード	専用基板
CPU	Z80×2(NEC D780C)
サウンド構成	AY-3-8910
表示色数	8
スペック	±5V/+12V電源

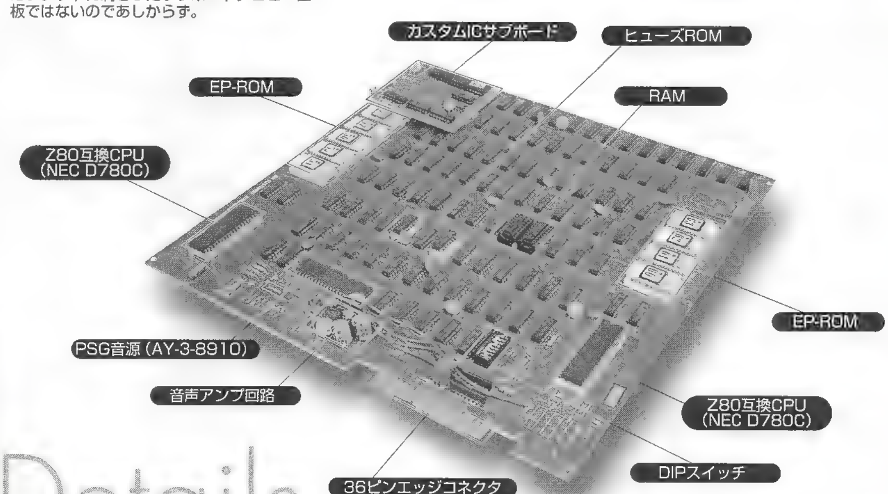
今に伝える、二匹目のどじょう!?

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp


CPUはZ80互換のNEC D780Cを二つ搭載。サウンドとメインで分担?


ICソケットに刺さったサブボード。コピー基板ではないのであしからず。


定番PSG音源、AY-3-8910。3和音を奏でる性能がある。



用語解説

脆弱なICソケット:サブボード以外でICソケットに刺さっているものは、当時としては価値の高いRAMと、カラーパレットのヒューズROM。ソケットなので、無論抜き差しができる。修理の利便性を考えてソケットに刺さっているのだ。そのICソケットだが、ときには接触不良の原因となることがある。手持ちの『ルート16』は大丈夫だったが、ナムコの『ボスコニアン』、『ディグダグ』などは、このソケットが原因で動作不良が起こっている。ソケットに使われている金属の酸化もそうだが、ソケットの設計が悪いことが一因となっている。

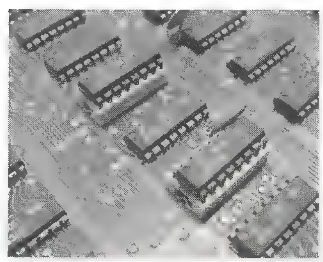
ヒューズROM:PROM(プログラマブルROM)の一種で、工場出荷後、一度だけ書き込むことができる。内部にはヒューズが多数あり、電気的にヒューズを飛ばすことで情報を書き込む仕組み。一度書き込むと、修正は不可能。現在使われることは希だ。

Details

HARDWARECHECK

80年代初頭らしくドシンプルな一枚基板です。Z80が2本載っていますが、それ以外は取り立てて変わったICも載っていませんし、ROMも16Kbitが10個ということで、今だったらワンチップで作れてしまうのではないでしょうか?

ソケットに刺さっているサブ基板がカスタムチップとなっています。普通、コピー基板がカスタムICをサブ基板に起こしたりするのですが、これは普通のカスタムボードのようです。


あまり質がよくない白いICソケットに収まっている、ヒューズROM。

君は知っているか?

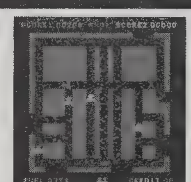
セガの「ヘッドオン」とナムコの「ラリーX」。『ルート16』は、このあまりにも有名な2タイトルのパクリなんです。といってはあんまりですが、実のところ、やっぱりそのまんまなゲームです。

唯一マップ表示が全体と拡大との切り替え式になっていますが、この全体マップも「ボスコニアン」や「ラリーX」に、既にあったアイデアです。「ラリーX」と違うのは、ボタンを押したとき、煙幕ではなく、スピードアップとなる点です。しかしこれも「ヘッドオン」と同じ……。

何かいいところが無いですが、ヒットが出れば2匹目のどじょうを狙うのは今に始まったことではないということを証明しているタイトルですね(フォローになってない)。

マイナーといえばマイナーなタイトルですが、三十路のオールドゲーマーなら知ってて当然な認知度でしょう。

私が好きなのは音楽ですね。PSGで作られた能天気なミBGM。1小節に詰め込められた意気込み。ミニマルミュージックの神髄を見るかのよう…ってそんな大げさなもんじゃないですね。ではまた。


複数のゲームの折衷案的なデザインになっていたが、なかなか面白い感覚を生み出していた。

ゲー事典 「第3惑星」、「スピーク&レスキュー」と佳作を刻んできたサン電子の出世作といってもいい作品。確かに、いわれてみると本文に挙がっているタイトルの影響を感じずにはいられないが、当時はあまり意識せずに遊んでいた気が。ビデオゲームはとにかく刺激的で、どんな作品でも輝いて見えていたっけ。(編集)

全国ゲームセンターイベント準備会

※掲載のイベントは予定のものも含まれています。詳しくは各店舗にお問い合せください。

中国地域No.1、四国No.1は一体誰だ!? バーチャファイター4エボリューション「中国王座決定戦」「四国統一王座決定戦」開催!!

エボリューションになってさらに盛り上がる『VF4』。今回は、中国地区と四国地区で大規模な大会が開催されるぞ！　四国大会が中国大会より一足先に始まる。この2カ月は中国・四国が熱い!!　エボリューションでそれぞれの地区No.1を手にするのは誰か！

【中国王座決定戦予選大会日程】

開催日時	店舗名・電話番号	開催日時	店舗名・電話番号
10月6日 19:00	セガワールド出雲 ☎0853-23-1870	10月26日 19:00	セガワールドゆめタウン長府 ☎0832-48-5732
10月12日 18:00	セガワールド福山南蔵王 ☎0849-45-5205	10月27日 17:00	岡山ジョイポリス ☎086-232-8790
10月12日 18:00	ハイテクセガJR下関 ☎0832-23-2178	11月2日 18:00	セガワールドメガ ☎082-870-5432
10月13日 19:00	セガワールド松江 ☎0852-23-2231	11月3日 19:00	アミューズメントプレイスギミックセガ ☎086-274-3801
10月14日 19:00	セガワールド倉敷 ☎086-434-9300	11月3日 18:00	ワンダー徳山 ☎0834-25-4585
10月19日 20:00	セガワールド東広島 ☎0824-22-9872	11月4日 20:00	K/Rオプトセガ ☎0848-24-1038
10月19日 19:00	KISS SEGA ☎0832-54-7950	11月9日 20:00	ハイテクセガパドック ☎082-262-3335
10月20日 19:00	ハイテクランドセガ倉敷 ☎086-423-0224	11月10日 19:00	ハイテクランドセガ平島 ☎086-297-7126
10月20日 16:00	セガワールド米子 ☎0859-24-5868	11月10日 17:30	ハイテクセガミス ☎2082-243-0910
10月26日 18:00	広島GIGO ☎082-541-6345	11月10日 21:00	セガワールド鳥取 ☎0857-24-2128

【中国王座決定戦決勝大会】

11月下旬　岡山ジョイポリスにて開催

【問い合わせ】

セガアミューズメント関西支社　TEL■06-6334-5332

【ルール】※ルールは両大会同一です。

- ●MAX32名によるトーナメント形式（定員になり次第、受付終了）
- ●参加費100円　●アクセスカード必須
- ●3本先取　●試合時間45秒
- ●体力200（初期設定）
- ●ランダムステージ
- ●途中のキャラ変更無し
- ●他店での優勝者の参加は不可

【四国統一王座決定戦予選大会日程】

開催日時	店舗名・電話番号	開催日時	店舗名・電話番号
		9月22日 18:00	アミューズステーション ☎0893-25-2200
9月14日 19:00	ハイテクセガ新居浜 ☎0897-37-5573	9月23日 13:00	セガワールド高松 ☎087-866-9526
9月14日 13:00	セガワールド砥部 ☎0899-57-1770	9月23日 18:00	ハイテクランドセガ土佐 ☎0888-40-9067
9月15日 19:00	セガワールド御座 ☎0888-83-8554	9月26日 20:00	セガワールド伊予三島 ☎0896-24-8280
9月15日 14:00	クラブセガ松山 ☎089-931-5379	9月28日 14:00	セガワールドスエヒロ ☎0886-54-1550
9月21日 17:00	セガワールド枝松 ☎089-935-5414	9月28日 16:00	セガワールド丸亀 ☎0877-25-3366
9月22日 14:00	セガワールド三木 ☎087-898-6481	9月28日 19:00	セガワールド今治 ☎0898-36-6518
9月22日 19:00	セガワールド南国 ☎0888-64-2921	9月29日 16:00	ハイテクランドセガ丸亀 ☎0877-28-0660

【四国統統一王座決定戦決勝大会】

10月6日　13:00　セガワールド高松 (087-866-9526)

今年はKOFとガンダム！ 富貴グループ「富貴杯」開催！

富貴グループが今年も大ゲーム大会「富貴杯」を開催することが決定したぞ！
今年のゲームはKOF2002とガンダムDXだ！
予選は10月中旬から、富貴グループの店舗で行なわれるぞ。
予選の開催日日時などの詳細は、富貴グループHPや、富貴グループ各店舗の店頭にて随時告知していく予定。
しかも、今回は、富貴ブランドのソフトの発表も行なわれる！　大会のほかにも見どころがあるので、大会と共に楽しみに行ってみてはどうかな？

フウキグループHP■http://www.mws.ne.jp/~fuukico/indexj.htm

GCN NEWS NETWORK

ガンダムDXの大会日程も決定し、再度パイロットたちが闘いの場へ……

GCNハードコア機動戦士ガンダムDXファイナル（+1）全日程決定！

ガンダムDX大会の全日程が決まった！　先月より予選店舗が追加され、さらに熱い戦いが繰り広げられる！　ガンダムDXフリークスは予選店舗を要チェック！　予選に参加し、決勝大会への切符を手に入れろ！

【予選店舗】

開催日時	開催場所	住所	電話番号
10月6日	ラモススタジアム	大阪府大東市住道1-2-22	072-871-3960
	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16	04-7144-5597
10月12日	アミューズメント21	大阪府堺市岩室108-1	072-239-2121
10月13日	大久保アルファステーション(格闘大会)	東京都新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595
	大宮ビッグアップル	さいたま市宮町1-9 湯沢ビル1F	048-642-3053
10月14日	ゲームプラザニューヨーク大船店	神奈川県鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	0467-44-0027
10月19日	ハイテクセガランドアビオン	大阪府大阪市浪速区難波中2-3-15	06-6645-7692
10月20日	ファンファン本厚木店	神奈川県厚木市中町2-1-6	046-294-0166
	三宮サンクス	兵庫県神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-407	078-271-0335
	クラブセガ紫光	大阪府大阪市北区堂山町9-28	06-6365-5955
10月27日	大久保アルファステーション(通常大会)	東京都新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595
	セガワールド久御山	京都府久世郡久御山町下津屋大字小字北野23-1	0774-43-1961
	セガワールド倉敷	岡山県倉敷市西中新田535-2	086-434-9300
11月2日	シャトーEX	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	06-6882-4801
11月3日	シャトーEX(決勝戦)	大阪府大阪市都島区東野田町3-9-3	06-6882-4801

【通常大会ルール】

- ●2on2のチーム戦
- ●トーナメント方式
- ●鹵獲モード有り
- ●各チームの総コスト上限を550とし、「ガンダム」と「シャア専用機体」はチーム内に1機まで
- ●宇宙ステージは廃止、地上戦のみ（マップは店舗スタッフがくじ引きにて決定）

【格闘大会ルール】

- ●2on2のチーム戦
- ●トーナメント方式
- ●マップはサイド7に限定
- ●各チームの総コスト上限を550とし、「ガンダム」と「シャア専用機体」はチーム内に1機まで
- ●すべての飛び道具使用禁止（ドム拡散ビーム含む）
- ●誤射した機体は撃墜されるまで、参戦不可（逃げ回るなどの行動は可）
- ●ハンマー使用のガンダムは、ビームサーベルの使用不可

GCNの最新情報はホームページでチェック！

GCNHP■http://www.gamecenternetwork.com

GCNへのお問い合わせ先　代表　大山球一　Email■gcn@jcom.home.ne.jp　◎店名・住所・電話番号をメールにてご連絡下さい。なお、携帯メールはご遠慮下さい。添付書類を読めるPCなどでお願い致します。

今月の強者たち・・・・・・

全国のゲームセンターで勝ち抜くプレイヤーたち。このページでは、各地に潜む猛者たちを一気に紹介しよう。目指せ、有名プレイヤー！

北海道・東北

■アミュージアム麻生店（北海道）

◇VO4固定ペアタッグ戦 8/3・16名
優勝：チキンカツ定激
2位吉祥寺　3位 カツ丼激
※キャラ変自由

◇ギタフリ7トーナメント戦 8/4・10名
優勝：銀之助
2位 藤森　3位 KJK

◇ガンダムDXランダムペアマッチ戦 8/10・9名
優勝：彗星上尉、キースアニ　アン
2位 ガチャピンレッド、ヨッシー
3位 サン、KN
※キャラ変自由

◇VO4固定ペアタッグ戦 8/10・24名
優勝：谷、ROKE（C/C、Jane）
2位 TORINIKU、NOR
3位 ALMI、LON

◇VO4固定タッグペアトーナメント戦 8/17・24名
優勝：トミー本人とお供（テムA、スペシネフ終）
2位トミーのお母さん　3位 トミーの息子

◇Cvs.S2リーグ戦 8/17・10名
優勝：チャンプ
2位 ため　3位 みかん
※キャラ変自由

◇ポップン8バトルモード大会 8/18・14名
優勝：藤森直之
2位 D・T9　3位 霧島時雨

◇GGXXキャラ固定トーナメント 8/24・17名
優勝：Tab'（エディ）
2位 かすみLOVE　3位 T

◇VO4大会 8/24・22名
優勝：おね、ラウオカ（戦、テムジン）
2位 GEN、PG　3位 kiryu、MA-

◇鉄拳4キャラ固定戦 8/25・10名
優勝：省李（クリスティー）
2位 はくろ　3位 ブン助

◇VO4ペアリーグ戦 8/31・14名
優勝：KJK、KGB
2位 DECOY、Bob
3位 kiryu・501、K.N・R&L

◇ソウルキャリバー2初めての大会 8/31・13名
優勝：OKE（ミツルギ）
2位 LYN　3位 BGM

■フリーウェイ八戸店（青森）

◇VF4EVO第7回920CUP 8/17・8名
優勝：サイキックNo9（リオン）
2位 T・P

■ハイテクセガ盛岡（岩手）

◇GGXフェスティバル店舗予選 8/11・18名
優勝：弁髪戦隊ジェット・リー（ファウスト）
2位 ユウヤ　3位 EFZ

◇VF4EVOトーナメント 8/18・8名
優勝：送りバント（ブラッド）
2位 バネ　3位 ガマゴン

◇GGXXトーナメント 8/25・8名
優勝：GIN（ポチョムキン）
2位 REM　3位 辻切り

関東

■プラボ宇都宮（栃木）

◇VF4大会 8/11・16名
優勝：カリスマカゲ（カゲ）
2位 コー太　3位 まー君

◇KOF2001最終戦争 8/25・8名
優勝：宇味毛（舞）
2位 D-Sen　3位 クレイ、宇味家

■アミュージアム前橋店（群馬）

◇VF4EVO大会 8/17・8名
優勝：シャドウ（カゲ）
2位 ラウ特攻隊 暴れ馬　3位 ちょっちゅネ～

◇GGXX大会 8/24・32名
優勝：平山（ファウスト）
2位 Yuya　3位 カキヨシ

■ゲームセンターリンリン（埼玉）

◇第1回VF4EVO大会 8/17・14名
優勝：スポポビッチ（カゲ）
2位 CAPTAIN.HEDGE.HOG
同率3位 シャケ、ARK

◇GGXXランバト1大会 8/17・12名
優勝：FBI（ザッパ）
2位 六　3位 178

◇GGXXランバト1ファイナル 8/31・16名
優勝：ほっけ（ディズィー）
2位 KC　3位 SLD

◇第1回緊急VF4EVOサブキャラ大会 9/6・13名
優勝：スポポビッチ（ブラッド）
2位 烏龍　同率3位 おーじ、sh'na

◇第2回VF4EVO大会 9/7・15名
優勝：ジョリーロジャー（ジャッキー）
2位 U CAN'T SAYNO!
同率3位 みさき、アルファ

◇GGXXランバト2大会 9/7・12名
優勝：FBI（ヴェノム）
2位 aopi　3位 RAY

■ゲームフジ船橋（千葉）

◇GGXX第2節ランバト01 8/19・24名
優勝：やまざき（イノ）
2位 kaqn　3位 北辰

◇kaqn&北辰&やまざきのエセ100人組手 8/23
優勝：kaqn（梅喧&ミリア/48勝2敗）
2位 北辰（24勝1敗）
3位 やまざき（20勝5敗）

◇GGXXランダム3on3 01 8/26・12名
優勝：陽炎（ディズィー）、kaqn（ミリア）
2位 充利、KEITA　3位 冬馬、Ertai

■大久保アルファステーション（東京）

◇第6回ガンダムDX2on2大会 8/11・46名
優勝：第一部隊（等上、等上兵）
2位 ゲームシティ1　3位 hideファンクラブ
※ステージごとにキャラ変自由

◇第3回KOF2001トーナメント大会 8/25・16名
優勝：バタ子（セス、ハイデルン、舞、ヴァネッサ）
2位 M'　3位 イタウ

■原宿ゲームダブルエックス（東京）

◇第2回GGXX大会 9/8・8名
優勝：K.I（ジョニー）
2位 ぐほお　3位 真・ポテラー

■GAME-FK2（東京）

◇第11回カレー杯VF4EVO 9/1・14名
優勝：真☆本八幡アキラ（アキラ）
2位 徳三　3位 中延ラウ

■コンピューターランド小田急相模原店（神奈川）

◇KOF'95第2回全国大会 9/1・17名
●個人戦
優勝：ビート北野（京、ユリ、庵）
2位 特殊ザコ　3位 TEAM高瀬
●チーム戦
優勝：蠻（しごい手相/京、せふれ/舞、ビート北野/庵）
2位 チームΩ

■パワースティック（神奈川）

◇GGR三和電子杯 8/11・20名
優勝：J.T（エディ）
2位 Aki

◇ガンダムDX地区対抗戦（4on4）8/18・36名
優勝：純情横浜組（クワトロ/Cザク、ヨココ/ジム、オッツ/ゲルググ、少佐ユ/ジム）

◇サミーズカップ全国予選 8/25・107名
優勝：肉Q（エディ）
2位 ゆきのせ

◇第3回女王杯（GGXXレディース）9/1・11名
優勝：アキラ@おでこちゃん（ミリア）
2位 まさみ　3位 しずく

■ゲームプラザニューヨーク大船（神奈川）

◇KOF'98ランバト第2期・5R 8/11・9名
優勝：ハヤブサキャンセル（チョイ、チャン、裏リョウ）
2位 ゆたか

中部

■プラボ新潟店（新潟）

◇第14回ストⅢ3rd大会 8/3・28名
優勝：え～（まこと）
2位 サバンナ

◇第3回ZERO3大会 8/16・16名
優勝：443（さくら）
2位 ゲン　3位 ネモ

◇第13回C VS.S2大会 8/17・17名
優勝：CYA（テリー、ロック、舞）
2位 TKPヤニ臭い

◇第1回VF4EVO大会 8/24・17名
優勝：不動（カゲ）
2位 乾杯　3位 フミト

◇第2回GGXX大会 8/31・20名
優勝：伊藤（ファウスト）
2位 S'　3位 Bee

■ゲームセンターGLAD（新潟）

◇GGXXレディース大会 8/31・27名
優勝：楠原奈緒（ソル）
2位 藤井咲　3位 あづさ

◇GGXXサミーズカップ予選 8/31・94名
優勝：FAB（ポチョムキン）
2位 J・Y

■タカラ島古町店（新潟）

◇ビートマニアⅡDXランバト 8/21・13名
優勝：たかっち
2位 Tkm Teamなまこ
3位 まっく@（；´Д｀）ハラハラ

■ゲームインさんしょう新庄店（富山）

◇VFR真・北陸最強列伝3on3 ① 8/17・51名
優勝：北陸ダークサイド（栗田/ベネッサ、ペアクラッシャーPAI/パイ、傾奇者/アキラ）
2位 牛ホルモン

◇VFR真・北陸最強列伝3on3 ② 8/31・27名
優勝：ヒール山崎（クレオパトラ/アオイ、太鼓部屋M・イートン/シュン、山崎/ジャッキー）
2位 ととまる

◇鉄拳4 続・三対三団体戦 8/24・27名
優勝：ベガヲさんファンです（吾ネコ/キング、13/リー、こめ/仁）
2位 チキン三兄弟

◇GGXX全国大会予選 9/1・51名
優勝：BELスレイヤー（スレイヤー）
2位 BELバイケン　2位 MKL

■レィディビートル（長野）

◇マーヴルVS.カプコン2大会 8/10・16名
優勝：しゅう（ダルシム、ルビーハート、ハルク）
2位 みながわ

◇ストⅢ3rd大会 8/17・20名
優勝：○よとミリアの神隠し（ケン）
2位 イシカワ名人

◇第4回GGXX2on2大会 9/7・12名
優勝：熱血硬派クニオ君 ストーカー編～狙われたやんゆう（ヴェノム、ポチョムキン）
2位 君が望む永遠

■アミューズメントパークNASA（長野）

◇第2回頭文字D「碓氷」大会 8/15・16名
優勝：トクタケ（FD3S）
2位 ミスタア　3位 ドンチャン

近畿

■大宮ゲームプラザ（京都）

◇XMANIAⅢ店舗予選 8/3・9名
優勝：a-cho X勢（シロいたち/豪鬼、ウォンフェイフォン/Sサガット、HIRO/Xダルシム）

◇ZERO3第22回ランバト 8/4・28名
優勝：永パッチ（コーディ）
2位 SHINYA　3位 ろみぃ

◇第4回GGXXランバト 8/10・56名
優勝：さといも（ポチョムキン）
2位 火九　3位 持田

◇第4回VF4EVOランバト 8/16・12名
優勝：いちろうた（カゲ）
2位 マグナム　3位 朱雀太郎

◇第5回GGXXランバト 8/24・40名
優勝：火九（アクセル）
2位 さといも
同率3位 西京極の男、mhata

■チャレンジャーアバパ天神橋店（大阪）

◇第11回ガンダムDXタッグトーナメント 8/11・16名
優勝：今日から俺は（ガンダム、ジム）
2位 塩焼きポテト　3位 ナチレン

■チャレンジャーGAMGAM店（大阪）

◇第6回GGXX大会・46名
優勝：HVR（ファウスト）
2位 乱レポ　3位 EXAM

◇第3回ソウルキャリバーⅡ大会・26名
優勝：京橋刹那（カサンドラ）
2位 百日紅DG　3位 あぶあぶ

◇第5回ソウルキャリバーⅡ3on3・18名
優勝：ガラコとゆかいな仲間たち？（APP/アイヴィー、ガラコ/タリム、ZACK/ラファエル）
2位 底辺ofまるるん

◇第4回ソウルキャリバーⅡ大会・13名
優勝：豆鉄砲（タキ）
2位 MA2　3位 マクベス

◇第5回ソウルキャリバーⅡ大会・24名
優勝：こってりんこ（ヴォルド）
2位自動人形　3位 京橋刹那

◇第6回ソウルキャリバーⅡ大会・19名
優勝：京橋刹那（カサンドラ）
2位 あぶあぶ　3位 こってりんこ

◇第6回ソウルキャリバーⅡ3on3・18名
優勝：もじゃ!!（APP/アイヴィー、百日紅DG/タリム、ドン・ばんちょ/タリム）
2位 あぶあぶ

◇第7回ソウルキャリバーⅡ大会・14名
優勝：APP（アイヴィー）
2位 こってりんこ　3位 京橋刹那

◇第7回ソウルキャリバーⅡ3on3・18名
優勝：バオバブFAN2（イノグリーブス/タリム、百日DG/タリム、MA2/シャンファ）
2位 あぶあぶ

■チャレンジャー堺東店（大阪）

◇ギタドラセッション大会 8/18・8名
優勝：JR大和路線組
2位 花谷組

■チャレンジャー土居店（大阪）

◇第1回VF4EVO大会 8/11・12名
優勝：とも（ジャッキー）
2位 ユウジ

◇第5回ガンダムDX大会 8/25・20名
優勝：松尾正方却（ゾック/ガンダム）、松尾大策（ガンダム/ガンダム）
2位 田中智也、橋本隆平

■チャレンジャー関大前店（大阪）

◇VF4EVO大会 8/17・8名
優勝：黒（レイフェイ）

◇GGXX大会 8/24・10名
優勝：コウタ（テスタメント）

◇VF4EVO大会 8/31・9名
優勝：坂永（ラウ）

■ミルカトル加納店（和歌山）

◇真夏のGGXX大会 8/4・24名
優勝：佑助（イノ）
2位 ゆーき

◇兎大会 8/9・10名
優勝：きん（サル）
2位 よしひろ

◇和歌山vs姫路親善試合 8/10・20名
優勝：ちキ（Bob）、りくざめ（Tetsuo）
2位 シオン、Sea-wing

◇DDRMAX2シングル大会 8/11・14名
優勝：おKEIはん
2位 おでち～

◇DDRMAX2ダブル大会 8/11・11名
優勝：おKEIはん
2位 ごう

◇大和かずい杯ポップン8大会 8/17・12名
優勝：MACK（かごめ）
2位 おでちぃ～

◇GGXX全国大会模擬戦 8/17・20名
優勝：DQN川（ファウスト）
2位 乱ヘボ

◇GGXX全国大会和歌山地区予選 8/24・40名
優勝：TOO（ポチョ）
2位 MB

◇月例VO4大会 8/25・14名
優勝：ふぐ（慰撫+/J+）
2位 症候群

◇VF4EVO3on3 8/31・36名
優勝：白饅団
2位 紀秋会

■K-CAT紀ノ川店（和歌山）

◇第6回頭文字D大会タイムアタック 8/25・16名
優勝：ナナキ
2位 ユウ　2位 ヨシノリ

◇第6回頭文字D大会タイムアタック 8/25・16名
優勝：ユウ
2位 ヨシノリ　2位 ナナキ

◇第6回頭文字D大会トーナメント 8/25・16名
優勝：ユウ
2位 ユウ　2位 ヨシノリ

中国・四国

■アミューズメントファンタジスタ（岡山）

◇第5回VF4大会 8/10・20名
優勝：ヨドリバジャッキー（シュン）
2位 たけのこぶくろ　3位 単純

◇第3回Cvs.S2大会 8/11・23名
優勝：ゲマ（A・豪鬼、庵、京）
2位 Exくまがい　3位 ねじまき島

◇第2回オラタン5.66大会 8/17・17名
優勝：PIOS（ライデン）
2位 トシロ　3位 T26（テツロー）

◇第2回ヴァンパイアセイヴァー大会 8/18・12名
優勝：ロリイ（オルバス）
2位 ごきげんブランニュッ！　3位 シュウ

◇第1回月華の剣士2大会 8/24・8名
優勝：マッチン（李烈火）
2位 たこ　3位 Y

◇第3回VF4 3on3大会 8/25・18名
優勝：虫ケラーズ（さご/リオン、パチもん/葵、らんぷらあ/葵）
2位 11歳以下限定　3位 元天使隊with腹

■スペースV1廿日市（広島）

◇第2回GGXX大会 8/11・8名
優勝：J.M（ソル）
2位 ぐりむし　3位 にせうす

◇機動戦士ガンダムDX大会 8/18・20名
優勝：アミパラ・セガ連合サン（ゴック、ガンダム）
2位 明○の雪之丞　3位 タモリ

◇VF4EVO 8/25・9名
優勝：A（カゲ）
2位 J,M　3位 ブラジル人

■スーパーヒーロー倉吉（鳥取）

◇第3回GGXX大会 8/10・13名
優勝：アキラ（ジョニー）
2位 ロン君

◇第1回頭文字D大会8/11・8名
優勝：ヤンマ

◇第8回VF4EVO大会 8/24・14名
優勝：裏設定（ジェフリー）

◇第6回ガンダムDX大会 8/25・21名
優勝：壱☆彡

■マックスプラザ善通寺（香川）

◇GGXX全国大会予選 8/11・48名
優勝：デリリウム（アクセル）
2位 酢　3位 SBC

◇頭文字Dバトル大会 9/1・16名
優勝：ケイチュケ（FD3S）
2位 キャロル　3位 ナオト

◇ガンダムDX大会2on2 9/8・28名
優勝：ラル隊
2位 ザク運　3位 クラバス

九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇ソウルキャリバーⅡ大会 8/10・14名
優勝：まさかり仁（ミツルギ）
2位 BAD　3位 なんでも

◇頭文字D「上級コース」大会 8/17・20名
優勝：イオ（インプレッサ）
2位 タケ　3位 タカ

◇ガンダムDX大会 8/18・26名
優勝：DTG（ミオ、コルク）
2位 サザエさん　3位 H²IM

◇GGXX全国大会予選 8/24・72名
優勝：中村（ディズィー）
2位 鎖マニア　3位 AKD

◇VF4EVO大会 8/31・14名
優勝：ネオ・ジェットジョー（ジャッキー）
2位 ☆コスモピア☆　3位 ☆エトレオ☆

■コスモパーク アカトンボ西新店（福岡）

◇VF4EVO大会 8/25・8名
優勝：清水章（カゲ）
2位 鶴岡伸也　同率3位 船越信仁
同率3位（株）ふくかね 二代目西新ウルフ

■スーパーアカトンボ香椎店（福岡）

◇VF4EVO大会 8/25・8名
優勝：ガジロウ（シュン）
2位 髭品　3位 OVER DOSE

■プラボ浦上店（長崎）

◇GGXXサミーズカップ店舗予選 8/11・48名
優勝：トン@白山会（エディ）
2位 zakku　3位 LAS

◇オラタン5.66大会 8/16・18名
優勝：ICBM（グリスボック）
2位 機雷バカ一代　3位 狼義

◇KOF2001大会 8/18・16名
優勝：名無し（K9999、K'、舞、セス）
2位 I'　3位 目標1

ゲームセンター イベントリスト
GAME CENTER IVENT LIST

※掲載のイベントは予定のものも含まれています。詳しくは各店舗にお問合せください。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4 -35-3208
10/6 20:00 麻雀格闘倶楽部大会
10/13 20:00 ドラムマニア大会
10/14 18:00 GGXX大会
10/19 22:00 CAPCOM VS. SNK2ランバト
10/20 22:00 VF4EVOランバト
10/27 22:00 VF4EVO大会

和歌山県

★プレイシティキャロット和歌山店
和歌山市雑賀町77 ☎073-431-8559
10/5,19 15:00 ソウルキャリバーⅡ大会
10/12 15:00 GGXX大会 ◆26日も開催
10/6 15:00 ストⅢ3rd大会
10/13 15:00 兎大会
10/20 15:00 レイジ・オブ・ドラゴンズ大会
10/27 15:00 KOF2001大会
◆KOF2002入荷の場合2002大会
※すべて先着16名、当日14:00受付開始

★ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033
10/6 16:00 VO4ランバト①
10/12 19:00 GGXXシングル戦
20:00 オラタン5.66orOMG大会
10/13 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
10/19 21.00 VF4EVO 3on3大会
10/20 16:00 VO4ランバト②
10/26 19:00 GGXX2on2大会
20:00 月例VO4大会
未定 18:00 DDR和歌山組月例集会

★K-CAT紀ノ川店
和歌山市湊1771-5 ☎073-480-5111
10/8 10.00 スターホース2002フリープレイ
◆23.30まで、10日まで、時間で交代する場合有
未定 13:00 第2回モンスターゲートワールドバトル
◆二部構成、二部15:00～、各8名ずつ参加可能
未定 16:00 第8回頭文字D大会 ◆タイムアタック
毎土曜 20:00 ビンゴ大会

北海道 東北

北海道

★アミュージアム麻生
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
10/5 15:00 ガンダムDX大会
10/6 15:00 ギターフリークス8thMIX大会
10/12 16:00 ストⅢ3rd大会
10/13 15:00 ポップン大会
18:00 ソウルキャリバーⅡ大会
10/14 18:00 VF4EVO大会
10/19 16:00 GGXX大会
10/26 16:00 KOF大会
10/27 18:00 鉄拳4大会
毎土曜 18:00 VO4大会
※詳細は店頭にて発表

関東

栃木県

★PLABO宇都宮店
宇都宮市簗瀬町1606-1 ☎028-638-5011
10/6 17:00 ストⅢ3rd 第三の漢、現る
◆全キャラ使用可能、SAは対戦ごとに任意
10/12 17:00 KOF2001スタンダード
◆チーム固定、トーナメント
10/19 17:00 バーチャストライカー3黄金の右脚、ここにあり
◆使用チーム任意
10/27 17:00 VF4 武家登竜門散打会 ◆カード任意

群馬県

★アミュージアム前橋店
前橋市国領町2-200-6 ☎027-137-4234
10/12 19:00「ああんっ俺のパオが～」KOF2002大会
◆定員32名、未入荷の場合KOF2001
10/26 19:00「最近メイ萌え(俺様正常？)」GGXX大会
◆2on2、個人参加可能、定員32チーム

★プラボ前橋店
前橋市天川大島3-3-6 ☎027-223-7773
10/5 16:30 バカ王選手権10月
◆バカ2ランダム曲・パートバトル
10/13 16.30 ソウルキャリバーⅡ The Kill！
◆3本先取、タイムリリース使用可
10/14 16.30 鉄拳4 Rebirth ◆タイムリリース使用可
10/27 16:30 久々！ スパⅡX！ ◆キャラ持ち

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
10/5 18:00 バカバカパッション1大会
20:00 カイザーナックル大会
20:00「これに優勝すれば次の日前橋でちび太に勝てるかも？」VF4EVO大会
10/12 18:00 バカバカパッションスペシャル大会
20:00「ミリ足は塗ってる案、採用！」GGXX第三期ランバト
10/19 18:00 ファイナルファイトリベンジ大会
20.00「リンリンギルティ部(仮)結成」GGXX第三期ランバト
10/26 18:00 バカバカパッション2大会
20:00「陸海空の隊員はそろった。よって司令官募集。緋蜂を片手で(略)」怒首領蜂大往生大会
◆2面クリア時までのスコア勝負
20.00「誰か私の代わりにイベントクエスクリアーしてください、お・ね・が・い」VF4EVO大会
※ルールはすべて当日発表、当日参加のみ、参加無料

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎0492 84-1234
10/6 10:00 対戦格闘ゲームフリープレイ ◆20時まで
10/13 12:00 音楽ゲームフリープレイ ◆18時まで
※ガンダムDX、ポップン、DDR大会定期開催中!!

★婆娑羅
所沢市小手指町1-43-2 黒田ビル1F ☎042-929-6333
10/11 17.00 鉄拳4フリー大会
◆ステージアリーナ固定
10/18 17:00 VF4EVO大会
10/25 17:00 KOF2002(仮)大会

千葉県

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎0471-44-5597
10/6 15:00 GCN杯ガンダムDX予選大会
◆GCN杯ルール準拠
10/20 17:00 第9回餓狼伝説SP大会
毎金曜 19:00 GGXXランバト
毎金曜 21:00 ストⅢ3rdランバト
毎土曜 16:00 ソウルキャリバーⅡランバト
毎土曜 19:00 VF4EVOランバト
毎日曜 15.00 ガンダムDXランバト

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎047-425-6393
http://gehon.tripod.co.jp
毎土曜 18:00 GGXXランバト
◆シングル、ランダムプレイヤー3on3を交互に開催

東京都

★GAME NEWTON
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
10/20 15:00 ストⅢ3rdクーペレーションカップVol.2
◆5on5、同キャラ不可

★荻窪GAME-EXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビルIF ☎03-5397-9551
http://www.game-exc.com/
毎金曜 20:00 GGXX対戦会
◆400円でフリープレイ、25:00まで

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
10/6 15:00 第1回頭文字D Arcade Stage IN秋名・下り大会
◆予選、碓氷右回り、決勝秋名下り
10/13 15:00 ガンダムDXファイナル
GCNハードコア杯2on2(格闘大会)
◆GCNハードコア杯ルールに準ずる
10/20 15:00 KOFランキングバトル第9期1節
◆KOF2002で開催予定、5回を1期とする
10/27 15.00 ガンダムDXファイナル
GCNハードコア杯2on2(通常大会)
◆GCNハードコア杯ルールに準ずる

★原宿ゲームダブルエックス
渋谷区神宮前1-17-1 ル・ポンテビル2F ☎03-3405-4379
10/20 13:00 七転八倒ポプフリーグ大会
◆キャラ自由、おジャマ有、参加無料コスプレ賞有

★GAME-FK2
品川区荏原3-8-7 ☎03-3782-8779
10/20 14:30 第13回かれー杯VF4EVO

神奈川県

★ゲームプラザ ニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
10/13 16:00 KOF'98ランバト第2期・9R
10/27 16:00 KOF'98ランバト第2期・10R
※いずれも参加100円、ランバト終了後フリープレイタイム有

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7 第52東京ビルB1 ☎0467-43-3034
http://www.powerstick.net
10/20 19:00 ガンダムDX 2on2 ◆当日受付17.00まで
10/27 15:00 GGXX 2on2 ◆受付当日14:00まで

★ムトス相模原店
相模原市中央2-1-5 ☎042-776-5001
10/12 18.00 第7回オラタン5.66大会 ◆定員24名
10/13 18:00 第2回VF4EVO大会 ◆定員24名
10/19 10.00 VO4フリープレイ ◆一人2000円(女性1000円)
10/26 18:00 第11回VO4大会 ◆定員24名
10/27 10:30 第9回DOCⅡ大会 ◆4人1組のチーム戦

★コンピューターランド小田急相模原店
座間市相模ヶ丘1-24-14 村田ビル1F ☎042--746 6876
10/19 13:00 ZERO3大会 小田急相模原杯
◆受付12:45まで、参加費300円、大会後フリープレイ

中部

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
10/5 20:00 第16回ストⅢ3rd大会 ◆参加無料
10/11 20:00 第15回鉄拳4大会 ◆参加100円
10/12 20:00 第2回ソウルキャリバーⅡ大会
◆参加100円、女性無料
10/13 20:00 第15回3on3のCAPCOM VS. SNK2大会
◆参加100円、3on3
10/19 20:00 第5回ZERO3大会 ◆参加100円
10/25 20:00 第4回GGXX大会
◆参加100円、女性無料
10/26 20.00 第3回VF4EVO大会 ◆参加100円、2on2
※すべて受付は19:00～

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
10/6 14:00 CAPCOM VS. SNK2大会
10/12 14:00 KOF2002大会
10/13 14:00 GGXXシングル大会
10/14 14:00 GGXXシングル大会2
10/20 14:00 ポップン8大会 ◆ルール店内掲載
10/25 20:00 ZERO3ばんNIGHT大会
10/26 14:00 GGXXレディース大会 ◆女性限定
10/27 14:00 GGXX2on2大会 ◆2人1組

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720 ☎0263-39-4000
10/13 13:00 第3回VO4 2on2大会 ◆カード有
10/27 13:00 第3回GGXX大会

富山県

★ゲームインさんしょう新庄店
富山市荒川3-16 ☎076 422-1115
http://www.gamein-sanshou.jp/
10/19 19:00 VF4EVO VFR北陸最強列伝
◆敗者復活無し、トーナメント
10/26 19:00 鉄拳4 血塗闘技試合 三対三団体戦4
◆アリーナ固定、敗者復活無し

長野県

★レィディビートル
松本市中央2-1-10 ☎0263-39-4000
http://www.h5.dion.ne.jp/~l_beetle
10/12 18:30 第5回GGXX大会
◆今度こそシングル、苦手キャラ克服せよ！
10/19 18:00 隔月だよストⅢ3rd大会
◆恒例大会、長野プレイヤーも来てね！
10/26 18:00 KOF2002大会
◆もちろん発売していたら。
10/27 18:00 第3回VF4EVO大会

静岡県

★ブリッズ南浜松店
浜松市新橋町1927-2 ☎053-442-7235
10/19 20:00 ソウルキャリバーⅡ風の聲
◆参加無料、3本先取

九州 沖縄

福岡県

★MAHODO(マホードー)
北九州市八幡西区折尾1-12-14 1F ☎093-695-0632

- 10/5 19:00 VF4EVO大会
- 10/12 19:00 ガンダムDX大会
- 10/19 19:00 GGXX大会
- 10/26 19.00 頭文字D「中級コース」大会
- 11/2 19.00 KOF2002大会

※すべて参加費100円、時間厳守

★コスモパーク アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7 ☎092-844-6553

- 10/27 16.00 第2回GGXX大会 ◆キャラ固定

★スーパーアカトンボ香椎駅前店
福岡東区香椎駅前1-10-10 ☎092-682-0555

- 10/26 18:00 GGXX大会 ◆参加一人100円、ギャラ限定

★トンボ大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1 ☎092-553-1081

- 10/20 19:00 ウィニングイレブントーナメント大会
  ◆参加100円、カード使用

★ハイパーメッセ
北九州市小倉南区北方4-6-7 ☎093-963-7770

- 10/4 20:30 頭文字Dタイムアタック大会
  ◆上級コース、昼、下り
- 10/11 20:30 GGXX2on2大会
- 10/18 20:30 ソウルキャリバーII大会
- 10/25 20:30 VF4EVO大会
- 11/1 20:30 ストIII3rd大会
- 11/8 20:30 KOF2002大会(入荷していたら)
  ◆入荷していなかったらKOF2001大会

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

- 10/3 19:00 スパIIXフリーイベント
  ◆参加300円、定員有り
- 10/6 15:00 第4回GGXX大会 ◆参加100円
- 10/11 19:00 ソウルキャリバーIIフリーイベント
  ◆参加300円、定員有り
- 10/19 15:00 第2回VF4EVO大会 ◆参加100円

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3 ☎097-593-5224

- 10/6 17.00 第2回ドリーム杯 GGXX大会
- 10/20 16:00 第3回ドリーム杯 KOF2001大会
  ◆永パ禁止、キャラ変不可

近畿

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎075--251-2323

- 毎水曜 19:00 VF4EVO大会

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015

- 10/6 14:30 第8回頭文字D大会
  ◆ブースト有り、トーナメント、カード必須
- 10/13 14:30 第9回CAPCOM VS. SNK2大会
  ◆レシオマッチ、キャラ固定、トーナメント
- 10/20 14:30 第4回ソウルキャリバーII大会
  ◆アスタロス9割コンボ、ミツルギ霞逃げ使用不可
- 10/27 14:30 第5回GGXX大会

※大会に関する詳細は店舗まで

★ゲーム倶楽部ツイスター
八日市市東本町6-55 ジャンティ21B1 ☎0748-23-8717

- 毎日曜 17:00 VF4EVO大会
- 10/14 17:00 GGXX大会
- 10/26 17:00 ポップンミュージック大会

京都府

★下鴨ヒーロータウン
左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

- 10/5 16:00 ガンダムDX大会
- 10/19 16:00 ガンダムDX大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075--251-2323

- 10/3 19.00 第8回GGXX a-choランバト
- 10/6 13:00 VF4EVO第6回ランバト3on3
- 10/12 15.00 ガンダムDX大会 2on2
- 10/13 13:00 VF4EVO第4回若葉杯
  ◆参加資格は三段以下、勝率55%以下
- 15.00 第6回VF4EVOランバト1on1
- 10/17 19:00 第9回GGXX a-choランバト
- 10/19 15.00 ソウルキャリバーII大会
- 10/20 15:00 第24回ZERO3ランバト

イベントHP■http://www.mfr.jp/acho/

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12 ☎075-316-2675

- 10/6 19.00 VF4EVO大会
- 10/12 17:00 GGXXランバト
- 10/19 17:00 ガンダムDX大会
- 10/26 17:00 GGXX大会

★ゲームスペースプラニー
宇治市広野町西裏100 ☎077-43-9030

- 10/4 21:00 VF4EVO大会
- 10/13 20:00 GGXX大会
- 10/25 21:00 VF4EVO大会

★スーパーヒーロー山科
山科区御料鳥ノ向町2 フウキビル1F ☎075-502-5765

- 10/5 21:00 VF4EVO大会
- 10/19 21:00 VF4EVO大会

★スターダスト
中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603

- 10/7 17:00 VF4EVO大会
- 10/21 17.00 VF4EVO大会

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1,2F ☎06-6645-7692

- 10/5 18:00 VF4EVOガチンコシングルトーナメント
  ◆参加無料
- 10/12 17:00 VO4フリーバトル
  ◆参加無料、19:00まで
- 10/13 15:00 GGXXランバト第2戦 ◆参加無料
- 10/14 17:00 VO4関西店舗対抗戦決勝
- 10/19 17:00 ガンダムDX GCN予選
- 10/20 17:00 モンスターゲートIIイベントモードDAY
  ◆詳細は店頭にて
- 10/27 15:00 GGXXランバト第3戦 ◆参加無料

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/

- 毎日曜 16:00 SCNソウルキャリバーIIランク別戦
  ◆Cランク以下限定戦、初参加者にお奨め
- 毎日曜 17:00 SCNソウルキャリバーII 3on3タクティクスバトル
- 毎日曜 18:00 ソウルキャリバーII大会(シングル)
  ◆関西勢強者ぞろい！ 遠征求む!!
- 毎土・日 10:00 VF4EVOフリーイベント
  ◆500円で半日フリー、祭日も開催、~23:00まで
- ------ 19:00 ソウルキャリバーIIランク昇格戦
  ◆毎月第一日曜日開催、上位ランク者との指名戦

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/

- 10/5 18:00 VF4EVO大会
- 10/6 16:00 VO4大会
- 10/12 18:00 ソウルキャリバーII大会
- 10/13 18:00 VO4大会by毒ガス団
- 10/19 18:00 KOF2002大会
- 10/20 16:00 VO4大会
- 10/26 18:00 GGXX大会
- 10/27 16:00 VF4EVO大会

※いずれの大会も参加無料

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

- 10/5 16:30 第8回GGXX大会
- 10/6 16:30 第13回ガンダムDX大会
- 10/12 16.30 第1回KOF2002大会
  ◆未入荷の場合KOF2001
- 10/13 16:30 第1回ビートマニアIIDX8thstyle大会
- 10/19 16:30 第7回CAPCOM VS. SNK2大会
- 10/20 16:30 第2回KOF2002大会
  ◆未入荷の場合KOF2001
- 10/26 16:30 第9回GGXX大会
- 10/27 16:30 第1回ポチッとにゃ〜&ぷよぷよ通大会

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11 ☎06-6994-7476

- 10/13 17.00 第2回ソウルキャリバーII大会
- 10/27 17:00 第6回ガンダムDX大会

★チャレンジャー堺東店
堺市北瓦町2-1-31 キララビル1F ☎0722-23-9915

- 10/6 17:00 ギター8&ドラム7大会
- 10/20 15:00 ポップン8大会

★ラモススタジアム
大東市住道1-2-22 ☎072-871-3861

- 10/6 17:00 ガンダムDX GCN杯予選
  ◆GCNハードコア杯ルールに準拠
- 10/13 17:00 ヴァンパイアセイヴァー2大会なのです。
- 10/27 17:00 ガンダムDX大会
  ◆タッグが終わり次第シングル大会

★タウンスポット高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530

- 10/1 20:00 KOF2001大会
- 10/8 20:00 ソウルキャリバーII大会
- 10/15 20:00 GGXX大会
- 10/22 20:00 VF4EVO大会

★ゲームプラザ OKAIII
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

- 10/5 13:00 第4回マーヴルVS.カプコン2大会
- 10/12 13:00 第3回KOF'98大会
- 10/20 13:00 第5回ポップン8大会
- 10/26 13:00 第3回GGXX大会
- 10/27 13.00 ガンダムDX大会(水中戦)
- 10/27 17:00 第3回ソウルキャリバーII大会

★アミューズメントパークエルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

- 毎日曜 15:00 ガンダムDX大会
- 毎日曜 21:00 VF4EVO大会
- 毎土曜 18:00 頭文字D大会

★アミューズメントギガ
牧方市西禁野2-1 ☎072-849-4161

- 10/12 20:00 VF4EVO大会
- 10/26 19:00 ソウルキャリバーII大会

奈良県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404-407 ☎0742-35-3208

- 10/5 ------ VO4ギロロ杯大会
- 10/6 ------ VF4EVO大会
- 10/12 ------ VF4EVOお手並み拝見トーナメント
  ◆先着48名、受付14:00まで、参加100円
- 10/14 ------ OKN杯GGXXランバト
- 10/19 ------ 頭文字D大会
- 10/20 ------ GCN杯ガンダムDX大会
  ◆GCNハードコア杯ルール準拠
- 10/26 ------ VO4ギロロ杯大会
- 10/27 ------ OKN杯GGXXランバト

※詳しくは店舗掲示板もしくはホームページまで
HP■http://www.aa.alpha-net.ne.jp/madeit

★チャレンジャー三ノ宮
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F ☎0742-35-3208

- 10/12 14.00 ぷよぷよ通大会
- 10/18 17:00 ソウルキャリバーII大会

※いずれも参加費無料

中国 四国

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

- 10/5 20:00 第3回VF4EVO大会
- 10/6 16:00 ポップン8大会(バトルモード)
- 10/19 20:00 第10回VF4EVO大会
- 10/20 16:00 第7回ガンダムDX 2on2大会

岡山県

★アミューズメントファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

- 10/6 15:00 第4回CAPCOM VS. SNK2大会
- 10/12 20:00 第7回VF4EVO大会
  ◆VFRポイントランキング1on1
- 10/13 15:00 第4回GGXX大会
- 10/20 15:00 第1回餓狼大会
- 10/27 19:00 第5回VF4EVO 3on3大会
  ◆VFRポイントランキング3on3

※詳細はHPにて

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23 ☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/

- 10/6 18:00 KOF2001大会
- 10/12 16:00 ポップン7大会
- 10/20 18:00 GGXX大会
- 10/27 18:00 VF4EVO大会

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2 ☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza

- 10/5 19:00 VF4EVO大会
- 10/6 18:00 頭文字D大会・バトル形式
- 10/10 18.00 ガンダムDX大会2on2 ◆参加無料
- 10/19 19:00 KOF2002大会
- 10/20 18.00 GGXXランバト第2期No.2
- 10/27 15:00 MAX音ゲー祭り
  ◆好評音ゲーイベント。ギタドラ・ポップン・DDR
- 10/26 20:00 第4回DOCII大会 ◆うちはまだまだDOC！

イベント準備会に情報を掲載してみませんか?

●大会名 ●主催者 ●参加資格 ●ルール ●開催場所&日時 ●連絡先

上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。

★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。

〔郵送〕 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会 係
〔FAX〕03-5433-7212
〔メール〕location@arcadiamagazine.com

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE(作文) G-ヒコロウ(イラスト)
■プロフィール■

イマジン、想像することと同義語なのだ。

みんながそう思えば簡単なことさ♪

「アーマードコア2」の廉価版を購入&プレイ。容赦ない敵の攻撃に喜びつつ、うまく自機を操れない自分に腹を立ててコントローラーを放り投げた。その時、ふと一緒に買った映画があったのを思い出した。「TRON」と印刷されたジャケの封を切って、円盤をトレイに放り込む。

映画「TRON」が劇場公開されたのが1982年。初めて見たのは10才のころか。平和に暮らしていた人々を帝王が支配し、それに立ち向かい勝利する、勧善懲悪ファンタジーの物語。ただし舞台は電脳世界で、そこに暮らす人々とはユーザーの指令を忠実にこなすプログラムのこと。電脳世界はすべてがCGによる淡い光源処理がされており、劇中のプログラムは、それぞれのユーザーと同じ顔をしている。「プラモ狂四郎」で身体と顔のフレームはガンダムなのに顔面だけ四郎になっている絵があるけど、イメージ的にはそれと同じだ。「プラレス三四郎」の柔王丸もそうでしたな。この両漫画が連載スタートしたのも「トロン」公開と同じ年だった。

当時10才のゲーセン小僧は、大多数の観客がそうだったように「世界初のコンピュータグラフィックス映画」その一点だけに興味を持った。同じように、CG処理された人物や電脳世界、シド・ミードがデザインしたライトサイクルや兵器にもだ。

しかし、映画館で何よりも心奪われたのは、電脳世界での「プログラム」たちの描き方だった。映画冒頭、ゲーセンの1シーンでライトサイクルによる陣取りゲームに興じるプレイヤー。25セント硬貨を筐体に放り込み、いかにもアメリカ風な迫力のジョイスティックを握る。スタート!

陣取りゲームが同時進行している電脳世界では、ゲームに負ければプログラムとしての死が待っている命懸けの戦いが描かれていた。

翌日から、テーブル筐体に向かう小僧はあれこれ妄想を膨らませるようになった。今倒した雑魚キャラの運命を、何度も挑んだ末にようやく倒したボスキャラの「表情」を。こいつ、どんな「プログラム」だったんだろう……と。

そして現在。「トロン」はSFファンから設定や物語の矛盾に対するツッコミや、劇中の電脳世界は着ぐるみの俳優が「プログラム」として演技したフィルムに画像処理をしただけ、という「現実」も受け入れられるようになった。

自分が作ったドル箱ゲームで細々とインカムを稼ぎながら夜な夜なハッキングを行なうゲーセン店長、フリンには10歳のころとは違うニュアンスで感情移入できる。あのころは強大な敵に立ち向かうフリンに対して共感したが、生活に疲れた30歳の俺は単に住居兼ゲーセン店舗を持つ立場を単に妬んでいるだけだ。

それでも「トロン」は素晴らしい。銀行や官庁勤務の人間しか知らなかった「オンライン」や「ネットワーク」という言葉は、今や小学生でも存在を知ることになったし(携帯マシンを通信ケーブルでつなぐ彼らのネットワーク観は侮れない)、ハッキングやプログラムの消失は連日のようにニュースで報じられている。世界で現実に起きた事件は瞬時にあらゆるメディアを駆け巡るのに、いまだに電脳世界では何が起こっているのか、俺には分からない。だから、自分で彼岸や物語を想像する事は決して止めないだろう。現実逃避ではなく、現実の生活や遊びをさらに面白く有意義な行為にするアクセラレーターとして。自分にとって「トロン」とはイマジン、想像することと同義語なのだ。

さて、ようやく「アーマードコア2」をクリアした俺。高台から垂直ミサイルを撃つチキン戦法でアリーナの頂点に立ち、たんまり稼いだ報酬で組んだ金満機体でミッション達成率100%。次は「アナザー・エイジ」買ってきて遊ぼうか……と缶ビールを飲んだ時、ふと思った。ミッションに配置された敵と、アリーナで戦った50人の「プログラム」のことを。お手軽プレイでクリアした自分は、どうやらトロンやフリンのように「プログラムを動かす」ことはできないみたいだ。自嘲をごまかしビールをもうひとクチ。

だけどビデオゲームを続けている限り、フリンやトロンにはいつかどこかで会えるような気がした。いや、今まで経験してきた膨大な数のゲームオーバーの中で、もう出会っていたのかもしれない。



編集者談! 何がイマジンの触媒となったかはともかく、「ゲーム」が「ゲームであること」自体を凌駕するイマジネーションは、ゲーム産業の当初の目的だった。しかし、それが正常に進化しているとは限らない。ゲームがゲームであることの範囲を逸脱し進化している昨今、想像という後戻りできない行為の重要性は時代と共に深まっていくはずだ。それに気付けば、の話だが。

これにて疑問をサックリ解消！

pop'n music 8

©2002 KONAMI

ポッパーのみんなから寄せられた疑問を、ぎゅっと集めたQ&A特集。お悩み解決しちゃうよ！

今回のポップンは？

このコーナーを読んでくれているみんなから、質問のお便りがいっぱい寄せられて、編集部では喜びの悲鳴!!　せっかくたくさん集まったから、編集部でできる限り回答してみたよ。これを読めば、さらに充実したポップンライフが約束される……かも？

Q HYPER譜面の「CANDY POP」を頑張ってるんですが、最後の滝が難しくてあとちょっとのところが越えられません。どうすればいいか教えてください

A HYPER譜面の「CANDY POP」は、後半のほとんどが、左右どちらかの手で一定のリズムを刻みながら、別の手でメロディをたたく譜面なんだ。そこがつまってしまう部分だと思うんだけど、最初はリズムをとる方の手に集中してたたいてみよう。「一定のリズムだけ」と思いこんでしまう方がいいかも。そして、リズムをたたく方の手でリズムを覚えてから、あとはメロディを見ながらたたいてみよう。両方いっぺんにたたこうとしないで、片方ずつしっかり覚えていくのが上達のコツかもね。

Q すごく気になってることがあります。TERRAという謎ユニットには、誰が参加しているんですか？

A 曲セレクト画面で気になった人も多いんじゃないかな。このユニットは、なんとDDRやbeatmaniaIIDXなどで作曲しているNAOKIさんが、ポップンで初めて作曲＋編曲をしているんだ。ボーカルは新鋭女性ボーカリストのjunさんだよ。ポップンも、いろいろなアーティストの方が曲を制作してくれているんだ。とってもいい曲ばかりだよね。

Q 先月号のアルカディアに、見たこともないキャラがいて驚きました！　私の家の近くのゲーセンには、しろろがいません。もうしろろは近所の筐体では見られないの？

A 先月号に掲載したキャラクターは、「すごろくde8」で出現する隠しキャラクターだったんだ。キャンペーンは終わってしまったけど、諦めるのはまだ早い！　詳しくは [illegible] の"すごろくde8のごほうび曲がいつでも遊べちゃう！"を見てみよう！

Q 前回のライブに行ってきました！　今回は行けなかったんですけど(涙)、でもでも、ミッキーマサシさんってもう最高です！　今まで彼がポップンのほかにも歌ってた曲ってあるのか知りたいです。あったらぜひ教えてください。

A 渋い歌声のミッキーマサシさんは、ポップン4の「今宵Lover's Day」。これはライブバージョンが今作にも入ってたよね。そしてポップン6では、なんと「翔べ！ガンダム」も歌ってるんだ。家庭用だと、ポップン4の「ヤバイオンナ」、ポップン5の「濡れた花」を歌っているよ。でもでも、実はほかにも歌っている曲があるんだって。探してみよう。

Q HYPER譜面の「メロパンク」をクリアしたいっす。後半がキツイんですけど、どうすればいいですか。教えて！　お願い！

A 後半でポップ君の数が一気に増えるから、パニックになっちゃう場合が多いんだけど、まずは自分が拾えるところから拾っていこう。これは、HYPER譜面の「メロパンク」だけにいえることではないんだけど、慣れない曲や難しい曲の場合は"たたけるところから"というのを心がけてたたこう。たたけないと思ったら、ポップ君を諦めることも肝心ってことだね。

[illegible]お便り集

ほかにも、こんなはっちゃけたお便りがきたぞ。ここは私だけじゃちょっと答えづらいので、編集さんにも頼んでみました。おほほ～。

Q.困ってます、たくさんのポップ君が落ちてくると、頭が真っ白になっちゃうんです！

閃屋：私も真っ白になります。

編集：私は真っ青になります……。

Q.うさおくんが怖いです。あの顔は、きっと裏で何かたくらんでいそうですが、彼は一体何者ですか!?

閃屋：うさぎですね(キーマニ出身)。

編集：実はあのスイカで世界征服をたくらんでいたりいなかったり……。

Q.スクラッチがうまくできません。

閃屋：心配いりません。

編集：もっとビーマニ筐体とポップン筐体を近づけてスクラッチを回しましょう。っていうかポップンにスクラッチ無いよね……。

――ということで、全然頼りにならない編集さんでした。トホ～。

募集 今回お便りを紹介したけど、まだまだ全国のポッパーのみんなから、ポップンな質問を幅広く受け付けるよ！　たくさん集まったら、あーんな人やこーんな人にまとめて回答してもらっちゃおうって考えてるんだ。あて先は203ページだよ。コーナー名には「ポップン質問係」と書いてね。というわけで、たくさんのお便りお待ちしてま～す。



PHOTOGRAPH：広瀬 慎太郎・永山 亘(スタジオアトム)

pop'n music アーティスト大集合！2
夏だ！一番！ポップン祭り！
ライブリポート

今年三月に開催された第1回に続き、早くも実現した第2回「ポップンミュージックアーティスト大集合！」。それだけファンのニーズが高まっていたということであり、東京厚生年金会館というキャパシティを満員にした会場ですら超満員に膨れ上がった。

熱狂の口火を切ったのは、初登場となるMickin'さんの"Over The Night"。歌が始まるや否や会場が一気にヒートアップ！ LADY METALの速く激しいビートは、最高のオープニングだったといえるだろう。

Mickin'さんはCathy Lauさんと共に、今回の司会進行役を務めた。幕間には二人が各アーティストへ快活なインタビューを行ない、それがライブに華を添えていく。

続いてgood-cool feat. すわひでおが登場。前回は未体験ロックと爆笑MCで会場の度肝を抜いたが、今回はすっかり求められる存在に。お馴染みのロックで、オーディエンスをグイグイ引っ張る。

#2 good-cool feat. すわひでお

1. SA GA HE　2. 夢のキャッチボール　3. H@ppy Choice







#1 Mickin'

1. Over The Night







☆4 Cathy Lau

1. 和你一起走



☆3 Des-Row・組

1. pure 2. 大見解 3. 夜間行 4. 夢有

3組目は初登場、D・e・s・Row・組が出現。前回は無かったアグレッシブでラウドなロックで、熱狂が加速！ 彼ら見たさに訪れたファンが多かったのも分かる歓声だ。

続いては進行役の一人Cathy Lauさんがチャイナテイスト満点にキュートな歌声を披露。そしてこちらも初登場、亜熱帯マジ-SKA爆弾feat.MAKI。ホーンセクションの響きがスカのリズムに乗って、すっかり南国気分だ。さらにMAKIのかわいらしくも情熱的な歌と絡み合い、濃厚な空間を生み出した。

6組目はパーキッツ。ふじのさんの和み系ボーカルとMCで、会場中を癒しまくる。PS版『ポップン7』に収録されるという「お天気とチョコレート」も披露された。





☆5 亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI

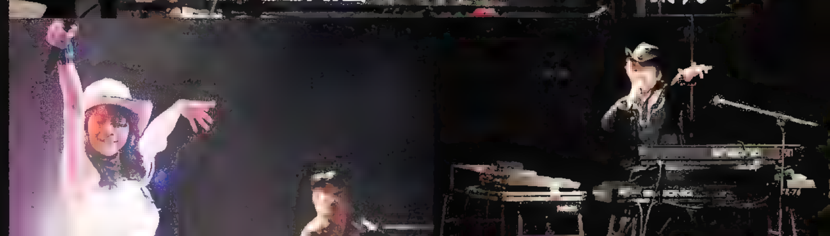
1. Ska Ska No.3 2. HONEY-BEE 3. 林檎と蜂蜜

☆6 パーキッツ

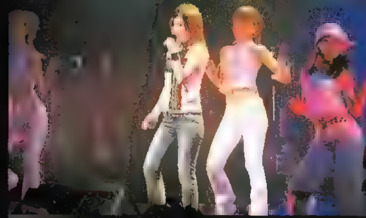
1. チェイス！チェイス！チェイス！ 2. 恋のシャレード
3. お天気とチョコレート 4. Over The Rainbow

















natural bear

1.恋は天然　2.まっさら　3.Pink Rose

Sana

1.Take me to...　2.Sanaメドレー（すれ違う二人～birds～prism♡Heart）　3.White Lovers　4.会社はワタシで廻ってる!?

続いてはBEMANIシリーズの歌姫・Sanaが登場。アルバム『Moon-Sun』からのナンバーでスタートし、メドレーへ突入！ 4曲目では三人のダンサーと競演し、華やかなムードを生み出した。

そして初登場となる村井聖夜さんとまのあさみさんのnatural bear。ハートウォーミングなムードに包まれる。3曲目には[illegible]の「Pink Rose」を披露。落ち着いた雰囲気で締め括った。

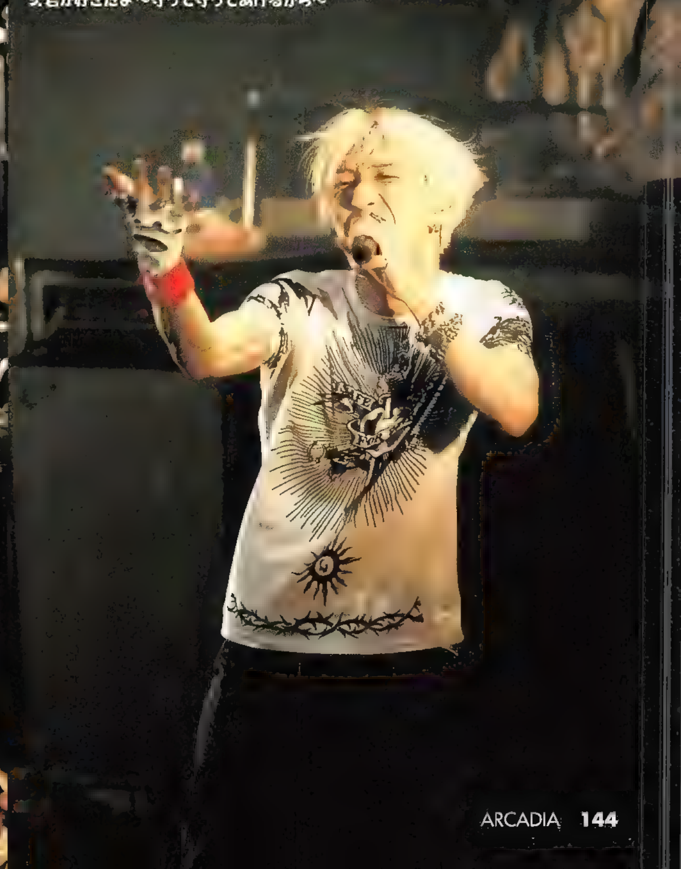
約10分のブレイクを挟み、ラストアクトの新堂敦士が登場。全5曲、熱く止まることなく動き続け、いつも以上に激しいパフォーマンス。会場の体感温度を確実に上昇させるステージはさすがだ。

最後は出演者全員がステージに集まってあいさつ。ポップンのお祭りであることを強く印象付ける、何とも豪華なエンディングで締め括った。

新堂 敦士

1.サムライシンドローム　2.Shake!　3.Fashion　4.君を壊したい　5.君が好きだよ～守って守ってあげるから～







AUDIENCE

ポップンファンの熱いパワーは雨にも勝る？　当日はあいにくの雨降りにもかかわらず、会場となった東京厚生年金会館には、早い時間からたくさんのファンが詰め掛けていた。
　みんなの表情から、ライブへの期待がひしひしと伝わってくる。いつもながら、ポップンファンのパワーには圧倒されてしまうね！





GOODS

会場内ではポップングッズやCDが販売された。この日が初お目見えとなるグッズも多数含まれ、開場するなり長蛇の列に！
　今回は貴重なニューグッズをプレゼントとして頂いているので、手に入らなかった人は下を見てね！

ポップンなプレゼント



今月は、ライブ会場でも販売されていたポップンTシャツ(各1名)とグラス＋ステッカー＋CDケース(セットで1名)をプレゼントしちゃうよ！　詳しい応募方法はP202を見てね。

アーティスト大集合！2 楽屋アルバム

今回も「ポプ関」ならではの聖域、アーティストの皆さんの楽屋へおジャマしました。ライブ直前のメチャクチャ忙しい時でしたが、楽屋での楽しそうな雰囲気が伝わりますよね。



新堂敦士のサムライ症候群(シンドローム)

その18 バイバイ・夏！……の巻

ハイ。こんちわんわんッ！　ブドウがおいしいね。
最近うちの近所の果物屋でも、店頭にいろんなブドウ(だけじゃないが)を置いてて、その近くを通りかかると、甘～い匂いに誘われる。値段も安く思わず買っちゃうんですが、近ごろは店のおばちゃんも俺の顔を覚えたらしく、『すいませ～ん』ッて言うと、パブロフの犬状態で、『ブドウね!?』って返してくるようになってしまった。客商売のあるべき姿がそこにあって、何だかこっちが、こそばくなってしまう。
　水道水でサッと洗ったブドウを、陶器の器に入れてラップをかけずに、冷蔵庫に放置する。陶器の方が、それ自体冷たくなって、食べる時おいしい気がする。ビールを飲む時の「気のせい」に似た感じだと思う。
　AM2：00、俺の中の食べごろがやって来る。借りてきたレンタルの映画を観ながら、その冷たいブドウを一房、調子のイイ時は二房食べる。先月「夏ッ！　真っ盛りですね」なんて言ってたのに、最近すっかり涼しくて、もう夜なんかはTシャツ一枚だと寒い。この本が出るころは、街を歩くと、どこからともなく金木犀の匂いなんかしてきて、すっかり秋になってんだろうなぁ。
　すごく楽しかった夏の一大イベント、新堂敦士初の全国ライヴツアー『君を壊したい～「Triple Zero～ツアー」』も全個所、大盛況&大成功ッ！　でとうとう幕を閉じてしまいました。ホントすごいたくさんの人が遊びに来てくれて、本当にうれしかったです。これからの音楽活動の糧になるような経験をさせてもらいました。本当に×2、どうもありがとう。



ポップンライブも、ツアーの勢いをそのまま持ち込んでド迫力のパフォーマンス！

CHARACTER FILE No.16

ミラクル★4

スペイン…ウーノ　アラビア…ツースト
日本…若さん　アメリカ…フォース



ジャンル
WORLD TOUR
曲名
Miracle 4
アーティスト名
good-cool

全世界からオーディションで選ばれた大人気アイドルグループ！　今日も地球上を飛び回る彼らのグレートジャーニーは止まらない★止められない★

　good-coolさんから「キャラが途中でどんどん入れ替わる曲って面白くない？」とご提案いただいて生まれたジャンルです。「世界中のイケ★メンが大集合！」もぐっくる氏のアイデア。
　そしてちょうど今回、メインデザイナーが四人だったので、みんなでちょっとずつ描いて共演しよう！　というコラボレーション的キャラになりました。スペインは私が、イスラムはteraさん、日本はちょび。嬢、アメリカはミコシバ君がそれぞれ担当しています。四人それぞれの味わいを曲と一緒に楽しんでいただけたらうれしいです。
　AEヘルプのshiro先生、プログラムのTAMA先生にも感謝です。
各デザイナーのコメントは
http://www.konami.co.jp/am/popn/music8/music/world.html
に載ってたりするので、こちらもよかったらご覧くださいませ。(shio)



EVOLUTION 2002
日本人プレイヤーの挑戦

毎年行なわれている「カプコン2D対戦格闘」を中心としたゲーム大会が今年も開催された。その名も「EVOLUTION 2002」。一昨年は「B4」、昨年は「B5」という名で行なわれていた同大会だが、今年は名称も改め、規模も一段と大きくなった。多数の日本人プレイヤーの参戦ということもあり、そのイベントの模様をお伝えしていきたい。

3日間にわたる熱戦は世界規模

去る8月9日～11日の3日間、米ロサンゼルスにてカプコン対戦格闘ゲーム大会が開催された。「EVOLUTION 2002」と題されたこのゲーム大会の種目は、「カプコン VS. SNK 2(以下カプエス2)」「スーパーストリートファイターIIX(以下スパIIX)」「マーブル VS. カプコン2(以下マヴカプ2)」の3機種。アメリカでの対戦格闘人気を反映した形にもなっており、エントリー数は、多いゲームでは600名以上という数だ。



さて、今大会の規模はまさに世界大会と銘打ってもいいくらいの大きさ。当然、カナダを含む北米全土、そして南米。さらに欧州諸国からのエントリーもある。そして、アジアからも日本の強豪プレイヤーたちがエントリーしたのだ。

また、昨年に行なわれた日米格闘ゲーム大会(本誌No.9に掲載)のリマッチというイベントも組まれており、日本・アメリカそれぞれの選抜メンバーによる「ストリートファイターIII 3rd STRIKE(以下3rd)」と「ストリートファイターZERO3(以下ZERO3)」のエキシビションも同時開催された。

日本人プレイヤーの成績は……

一番気になるのは日本人プレイヤーの成績だ。詳しくは左の表にまとめたが、「カプエス2」はベスト8中6名が日本人選手。変わって「マヴカプ2」は惨敗の結果となった。「スパIIX」に関しては、米国ではまだまだ現役プレイヤーが多数存在しており、経験の長さで何とか対抗できたといったところだろう。



いい意味でも悪い意味でも、ほぼ予想通り。試合の傾向を強いて挙げるとすれば「カプエス2」は回り込みキャンセルを使いこなせる日本人プレイヤーが猛威を振るった格好。なにせ優勝者の谷口クン(ときど)などは、準決勝戦あたりから「Rolling Cancal master TOKIDO」とアナウンスされるほど。また『マヴカプ2』は、キャラクターをどこまで熟知し、ゲームとしてどう活用するかなどの考え方に差が出たといったところか。このあたりは次ページから専用コーナーを設け、参加選手が自ら詳しく解説しているので見ていただきたい。

なおエキシビションマッチの結果は、「3rd」が22勝3敗で日本人チームの大勝、「ZERO3」は18勝7敗に終わっている。

米国の対戦環境は……

さて、こうした結果に終わった今回の「EVOLUTION 2002」だが、改めて日米の対戦事情の差が感じられた。

米国における対戦環境は、日本とは大きく違う。それもそのはずで、広大な国である米国は隣町のゲームセンターまでの距離が離れ過ぎている。対戦相手を探すことすら大変なのだ。駅周辺にゲームセンターが数件点在し、店ごとに得意な対戦ゲームが存在するという面まである日本は、対戦環境としては恵まれているといえよう。

そういう環境だからこそ、多くのアメリカプレイヤーに人気がある『マヴカプ2』は、誰もがたしなんでおく必須科目とされている。ゆえに、対戦相手に困らないゲームとして競い合いに拍車がかかり、[illegible]に日本人選手を凌駕す[illegible]でなっているようだ。

その逆に「3rd」などは一部のプレイヤー[illegible]があるものの、対[illegible]目由な面がある。そうした中でテクニックを磨くのは、相当な苦労が伴うことは想像に難くない。

対戦も世界規模に……

それぞれの国ごとに事情はあれども、対戦格闘ゲームファンのパワーを実感できる大会であった。確かに日本はゲーム先進国だが、日本プレイヤーの最強神話は崩れつつある。今後はこうした海外交流を土台にして、対戦ゲームの面白さがさらに進化していくと思える。

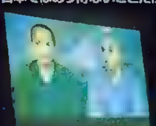


今回の「EVOLUTION」という名称からは、そうした意味を感じることができるイベントであった。

「BANG THE MACHINE」も初公開

今回、イベントの初日に「BANG THE MACHINE」というドキュメンタリー映画が先行上映された。これは、「EVOLUTION」の前身ともいえるB4大会・B5大会をふまえたドキュメンタリー。ゲームプレイヤーの対戦にかける生き様を描いたものであり、昨年の日米対戦ゲーム大会までの過程を綴ったものである。

こうしたフィルムが製作されること自体が日本ではあり得ないことだけに、非常に興味深い作品である。この作品が日本で見ることができるかどうかは未定だが、詳細が分かり次第、お伝えしていきたい。



SUPER STREET FIGHTER IIX

1位	Jason Cole
2位	Ohnuki(ヌキ)
3位	Jason DeHerras
4位	Apoc
5位	Jason Nelson
5位	John Choi
7位	Mike Watson
7位	Jumpsuit Jesse
7位	Mester(メスター)

CAPCOM vs. SNK 2

1位	Tokido(ときど)
2位	Ohnuki(ヌキ)
3位	Ino(井上)
4位	Ken(ケン)
5位	Liquid Metal(液体金属)
5位	BAS(だーよし)
7位	John Choi
7位	Alex Valle

MARVEL vs. CAPCOM 2

1位	Justin Wong
2位	Rodolfo
3位	Combofiend
4位	SIN
5位	Nestor
5位	Clockwork
7位	Rattana
7位	Ghengis

表内の赤い部分が日本人です

詳細は昇龍拳.comにて

今大会の主催団体が昇龍拳.comだ。大会予告から始まり全世界からのエントリーをこのHPで受け付けた。現在は試合結果のほか、多くのプレイヤーからの意見が掲示板をにぎわせている。ただしすべて英語。



EVOLUTION 2002
CAPCOM VS. SNK 2
Rolling Cancal measure Special Edition

Text:INO

EVOLUTION2002のCAPCOM VS. SNK 2大会において、その威力を発揮したテクニックが、ご存じ「回り込みキャンセル(RC)」だ。

そのテクニックは日本国内の対戦シーンにおいても猛威を振るっており、RCが完璧にできるか否かで対戦結果が変わってしまうといわれているほどだ。

今回は、そうしたRC全盛の大会、対戦シーンに一石を投じるべく、そのRC対策を中心に説明してきたいと思う。

回り込みキャンセル(RC)とは

まずは敵を知る、ということでRCについての基本的な概念を説明しよう。

RCとは、回り込みの初動作をキャンセルして必殺技やスパコンを出すことで、あらゆる必殺技に15フレーム前後の無敵時間を加えてしまうというもの。ただ、付加された無敵時間中は回り込み同様「投げられ判定」があり、必殺技の属性や「終了後のすき」などは基本的に変わらない。RCを攻略するには、基本的にこの「投げられ判定」と「終了後のすき」を突いていく。

グルーヴ別対処方法

ここでは、各グルーヴ別の基本的な対処方法について説明していこう。

Cグルーヴ

空中ガードを活かした反撃がメイン。画面端近くで空中ガードすれば、普段反撃できない技でも反撃可能に。

Aグルーヴ

Cにも言えることだが、Aも回り込みで回避し、終了後のすきを突こう。

Pグルーヴ

ブロッキングという回避手段が無いといってしまえばそれまでだが、比較的安全に垂直ジャンプなどでけん制できるのは大きい。

Sグルーヴ

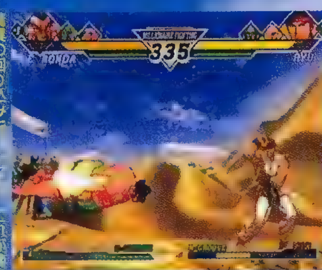
避けが先行する瞬間。多少早く避けたとしても、リスクは無い。

Nグルーヴ

ガードキャンセル移動を最大限に活かした反撃を心掛けよう。

Kグルーヴ

Nグルーヴと同じ。リスク、リターンも同じになる。



[illegible]の回り込みキ[illegible]これが[illegible]一手で勝敗が別れることも

実践的な対策

次にRCを利用したテクニックの中でも、特にやっかいな技への対策を考えてみよう。

状況その1 **RCを立ち回りで使われる場合**

●ブランカ　ローリング

ガード後の反撃が無いキャラにとってはまさに悪夢。ゲージを利用しなければ反撃できない場合が多いので、まずはゲージをためることからスタートする。

Cなら画面端付近で、上りジャンプ中に空中ガードをすれば、反撃のチャンスが生まれるが、潜り込まれる形になると、下から迎撃されるので多用は禁物。

●さくら　春風脚

基本的に垂直ジャンプで待つのがいい。垂直ジャンプ中に、下で春風脚の動作が確認できれば、垂直飛び込みから最大コンボを入れて迎撃しよう。Pならブロッキングを狙うのも効果的だ。

●春麗　スピニングバードキック

JDやブロッキング、回り込みなどでも反撃は可能。しかし、ある程度はガードで耐えることも大事。ガード後は投げを狙うのがベストだ。

ただし、投げ間合いの外に落ちた場合、RC百裂脚の格好の餌食となってしまうので、間合いをよく見ること。低リスクの無敵技があるキャラの場合は、それらを使ってもいい。

●ケン　鉈落とし蹴り

基本的に、判定が広く強い技なので、空振らせて刺し返す形で反撃する。だが、この間合いはケンの一文字蹴りのベストな間合いでもある。このふたつと小ジャンプなどの選択肢を使い分けてくるケンは、なかなか手ごわい。

この場合、通りいっぺんの対策では対応不能なので、相手と駆け引きさせざるを得ない。

状況その2 **牽制的な使い方をされる場合**

これは、投げ間合いの内か外かで大きく状況が変わってくる。内なら当然リターンの大きい方の投げを狙っていくのがベスト。ここでは投げ間合いの外に位置した場合の対処についてだ。

●ブランカ　電撃

間合いの外で見て、確認してからスパコンやオリコンで返すのがベストな返し方だろう。

●ジョー・ヒガシ　爆裂拳

回り込みで裏から最大反撃を。回り込みを待たれても、それほどリスクは無い。しかし、ジョー側のオリコンゲージがたまっていると、回り込みのリスクが大きくなるので、ガードが無難な選択になる。ゲージため性能の高い爆裂拳だが、ゲージがたまっている状態なら、ガードさせられたことによるゲージの蓄積に気を使わなくていいからだ。

状況その3 **対空として使われる場合**

この場合、受け手側のグルーヴによって回避できるかどうかが決まる。Cなら空中ガード。P、Kなら特殊ガード。Aなら後出しオリコンが有効だ。しかし、N、Sだと確定ダメージを受けてしまうので、安易な跳び込みは禁物。相手キャラの対空技がため系なら、ためを解除させる工夫をするなどしてから攻めよう。



回り込みキャンセルを利用し、ピンチをチャンスに変えろ。

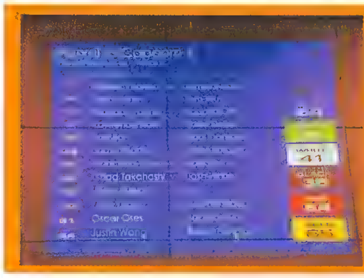
これからのカプエス2

RCは強力で、このテクニックの発覚以降、対戦をあきらめた人もいるだろう。しかしRCは、これまで使われなかったキャラの可能性を引き出したり、新たな駆け引き＝楽しみを生む元にもなっていることを忘れてはならない。

それを肯定できるかどうかはプレイヤー次第だが、ここに書いた攻略を試してみるだけでも、十分新しい楽しみ方にはなると思う。あきらめずに頑張ってほしい。

文中の表記
C=Cグルーヴ　A=Aグルーヴ　P=Pグルーヴ
S=Sグルーヴ　N=Nグルーヴ　K=Kグルーヴ
RD=回り込みキャンセル　スパコン=スーパーコンボ
JD=ジャストディフェンス　オリコン=オリジナルコンボ

EVOLUTION 2002
MARVEL VS. CAPCOM 2
Report & Consideration



Text：地球　協力：現役プレイヤーの方々

今大会の[illegible]

大会は、ジャスティンが本大会二連覇という形で幕を閉じた。優勝者だけみれば去年と同じだが、全体的な使用キャラや決勝トーナメント進出者は大きく変わっていた。去年と同じく二大会連続で決勝トーナメントに進出したプレイヤーは、ジャスティンを含め三人ほどしかいなく、メンバーががらりと変わっていた。

前回準優勝者であるダック氏の不参加などもあったが、決勝トーナメント進出者はどれも各地区の優勝候補といわれたプレイヤーで、かなり豪華な顔ぶれだった。

中でも決勝トーナメントに進出したプレイヤーの多くが、秘策と呼べるようなチームを隠して勝ち上がっていたという事実を後から知り、強く印象に残った。ジャスティンも、実際出す機会がなかったが、隠していたチームがあるといっていた。アメリカプレイヤーの能力には驚かされるばかりだ。

では、なぜこのゲームでここまで安定した勝率をほこれるのか？ どのようにすれば勝てるようになるのか？ という部分をマヴカプ特有のチーム構成という面から考えていこうと思う。

キャラ選択を考える

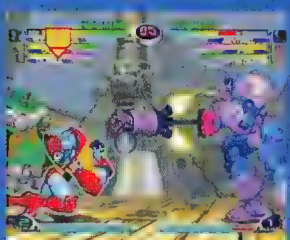
まず、アメリカプレイヤーの今大会を全体的に見ると、使用キャラが非常に偏っていたという印象をうけた。

ストーム・センチネルの使用率が格段に高く、次いでケーブル、マグニートーといった使用率であった。特にセンチネル、ストームプラス対空アシストというチームが多かった。ストームは極端に苦手なキャラがいなく、最強キャラとの呼び声も高い。センチネルは高い体力、攻撃力、空中制御能力で、ケーブルはセンチネルに圧倒的に有利という部分や一発逆転能力、カウンター能力をそれぞれ買われていた。実はこの三キャラ（ストーム、ケーブル、センチネル）は ちょうど三すくみのような状況になっている。



ではこの3キャラでチームを組めば？ という疑問が出る。確かに総合力で見ても強いチームだ。

しかし、この3キャラでチームを組んでもゲージ配分の問題や、相手の対空アシストの存在などから有利に試合を展開できるチームにはなりにくい。そのためアメリカではあまり好まれていなかったようだ。全体的に見て、この3キャラの中から1キャラ、もしくは2キャラをチームの軸として選び、対空アシストやほかのキャラを加えて構成しているチームが多かった。マグニートーはスピーディーで多彩な接近手段と爆発力を買われていたものと思われる。



苦手キャラに対して、有効なアシストを考えることが重要な要素だ。

対空アシストで使用率が高かったのはCコマンドーβ。空中で攻めを展開してくるセンチネル、ストームなどに効果が高いという点と、アシストを巻き込み、単発の威力が高いというのが理由だ。ほかには、無敵時間と追撃性能の良いサイロックや、無敵時間と本体性能が良いサイクロップスなども好まれていた。ケーブルのβアシストは本体性能が高く、無敵時間があるものの、安定性に欠けるという点で、対空アシスト専用として使っていたプレイヤーはあまりいなかった。対空アシスト専用キャラをチームに入れていないプレイヤーは、ケーブルβ、ドゥームβ、アイアンマンβなどをチームに加えて戦力アップを図っていた。

ちなみに、ジャスティン氏が優勝を決めたときのチームは、センチネル、ストーム、サイクロップスβである。

チーム構成指南

チームを組むときは、闘いのメインとなるキャラを強化するために、そのメインキャラと相性のいいアシストを選ぶか、チ[illegible]の総合力を上げるか、また[illegible]アシストを入れるか、と[illegible]分から考えていく。

たとえば、センチネルが[illegible]チームであれば、ケーブルを[illegible]ムに加え、空中戦主体のキャラに強いCコマンドーのβアシスト、防御力が高く、単発の威力が高いコロッサスαなど、対センチネルに有利なアシストを加えることによって、相手の攻撃を押さえ込むことができる。

このようにチーム内で苦手なキャラを減らし、どうすれば終始自分が有利な展開で試合ができるのか？ という部分に焦点を置いてチームを組むことが常勝への近道だろう。逆にプレイヤーが腕を上げて、苦手なキャラに対してどこまで腕でカバーできるか。というところも常勝への大事な部分だ



大会使用率No.1の対空アシストCコマンドーβ。空中主体のキャラに威力を発揮。

日本勢のチーム構成は？

現在、日本の代表プレイヤー数人の使用キャラは、アイアンマン、ストーム、センチネル、ブラックハート、Dr.ドゥーム、マグニート、ケーブルとなっている。

プレイヤーそれぞれのチーム構成は違っているものの、キャラは満遍なくそろっている。中でも日本最強といわれているプレイヤーのメインチームは、アイアンマン、ストーム、ケーブルだ。

マヴカプ2を振り返る

※ダブルイリュミネーション：アメリカの特殊ルールの名称。予選トーナメントが二[illegible]戦のトーナメントに参戦することになる。第二トーナメントで優勝すると、本戦トーナメントに参加することができる。

宇宙大作戦

チョコベーダー CONTACTEE コンタクティー

Text：牛丼大盛り[illegible]

エイリアン絶讃のミニゲーム集！

銀河系で大ブレイク中の食玩「宇宙大作戦チョコベーダー」のアーケードゲームが「宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE」だ。ミニゲームはパズル、シューティング、連打モノなど分かりやすいジャンルがそろっている。ゲーム終了後にはWEBゲーム用の召喚コードも手に入り、1プレイで二度おいしいぞ。キミも『チョコベーダー』で侵略三昧だ！



宇宙大作戦チョコベーダーCONTACTEE
- ■メーカー：NAMCO
- ■ジャンル：ミニゲーム
- ■操作方法：未定
- ■発 売 日：秋予定
- ■使用基板：SYSTEM10

エイリアン対策係はアナタなの！

ミニゲーム独占一部公開！

プレイヤーは宇宙人となってゲームをこなしていく。ミニゲームの内容は「脳内に金属片を埋め込め」など地球外的発想のオンパレード。ゲームの企画者はエイリアンだったりして……。

未知のテクノロジーでワイドショット！シューティングゲーム

昆虫型宇宙人が自慢のシューティングゲームだ。宇宙人の当たり判定情報はまた今度。

だるまさんが転んだ地獄版 食人怪獣大暴れ！

人食いエンティティを操作し、人間を丸呑みにするゲーム。逃げて、との声も男には届かず。

エイリアンに自動車保険は？車避けゲーム！

迫りくる自動車から電球頭の宇宙人を守る。銀河の友情を描いた感動のミニゲームだ。

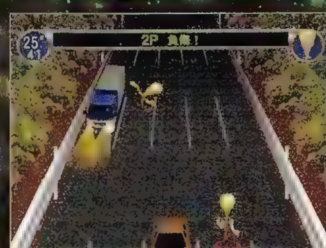












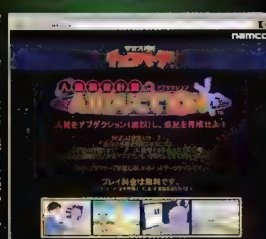
集めたコードはWEBゲームで使おう！

ゲームで入手できる宇宙人の召喚コードは無料のWEBゲーム「人類誘拐計画アブダクション」で使用できる。ミニゲームの成績がいいほど、レアな召喚コードが出るらしいぞ！

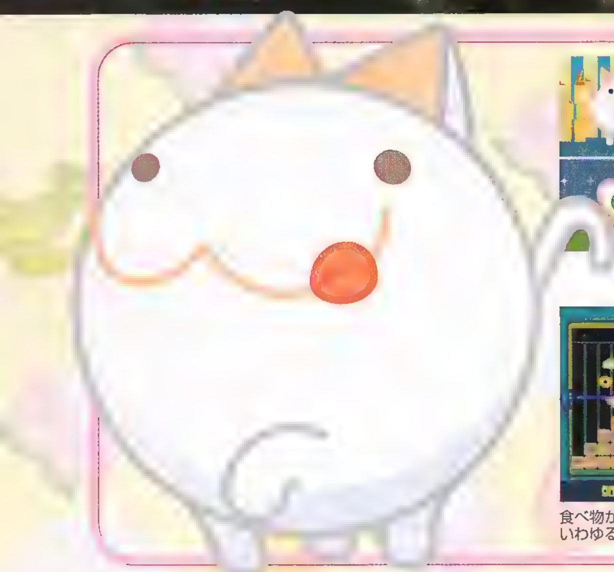
WEBゲーム「人類誘拐計画アブダクション」
http://www.abduction.jp



プレイ終了後に召喚コードが表示されるので、忘れずにメモを取る習慣をつけたい。



WEBゲームは召喚した宇宙人で人類を誘拐し、新惑星の労働力にするカタストロフな内容だ。

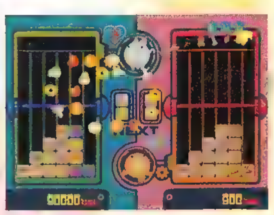


クルクルフード

匠な落ちモノ!?



とてもポップなキャラクターたち。どんな設定なのだろう？



食べ物が飛び交うゲーム画面。これがいわゆる「おじゃま」になるのか？

最近は「カレースタジアム」「餃子スタジアム」など食の道を追求するナムコから、食べ物をテーマにした落ちモノパズルが発売されることになった！ しかも、落ちモノでは珍しいポップなキャラクターがたくさん出場するらしい。次号詳細公開！

ナムコが落ちモノパズルを発表！しかもフードバトル!?

クルクルフード
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：落ちモノパズル
- ■操作方法：未定
- ■発 売 日：秋予定
- ■使用基板：SYSTEM10

ゲー事典 この号が出るころ、コンビニの店頭に並んでいるかもしれない食玩「宇宙大作戦チョコベーダー」。この「チョコベーダー」はチョコレートの中にカプセルが入っており、カプセルを開けるとフィギュアが出てくる仕組みだ。中にはレアフィギュアもあるので、年金を滞納してでもフルコンプリートを目指そう。

いまや年一回の恒例行事になった「スターホース」。2002年版は、実名馬324頭に実在ジョッキー57名のデータを採用、JRA2002年度レーシングプログラムに準拠し、今まで以上にリアルになった。もちろん、新システムも多数搭載して、より熱い育成&ダービーゲームが楽しめるぞ。

スタホ第3弾はスケールがでかい!

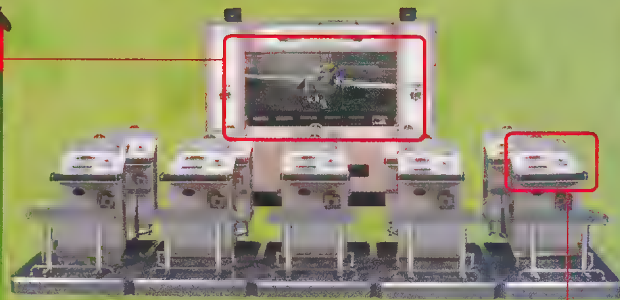
StarHorse 2002 DREAM AT THE TRACK

Star Horse 2002 DREAM AT THE TRACK
■メーカー：セガ
■ジャンル：競走馬育成&ダービーメダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2002年8月27日(稼働中)
■使用基板：NAOMI

Text：メダル部K



オプション販売されているDIP（Degital Light Processing）システムを搭載している店舗では、よりハイエンドな映像を楽しめる。レースの合間には、JRAの実際のレーススケジュールも表示される。



メダル「始めてみよう」物語

あの名調子で愛馬の名前を呼んでくれる!

50インチプロジェクター2台によるレースシーンは迫力満点！　そして、杉本清アナウンサーによる実況はさらにパワーアップ。なんと、愛馬の名前をきちんと呼んでくれるのだ。難しい名前でも、きれいに発音してくれるのでレースシーンは必見&必聴だぞ！

迷ったら短評と◎マークを参考に ～ベットゲームの遊び方～

愛馬の育成がメインとなる『スターホース（以下スタホ）』シリーズだが、育成するにはメダルが必要となる。預けメダルを持っていないプレイヤーは、ベットゲームでメダルを稼ぎながら育成するのが効果的。

ベットゲームは、実際の競馬とほぼ同じで、大量のデータを元に勝ち馬を予想するのだが、競馬初心者には、すべてのデータを理解して予測するのは難しい。手っ取り早くベットするには、馬名の横にある◎や○などの各競馬新聞の予想（欄外参照）と短評を参考にするとよい。◎＝本命、○＝対抗、▲＝単穴（要するに3番手）、△＝連穴（4番手）、×＝注目（大穴！）という意味。◎や○が多いほど、勝つ可能性が大きくなるのだ（逆にオッズは下がるが……）。

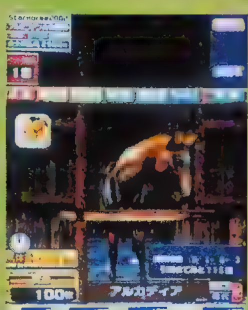


単・複	1着を当てる単勝、3着までに入る馬を当てるのが複勝。いずれも1頭だけにベット。
[illegible]	1着と2着を両方当てる。馬2頭の組み合わせにベット。
ワイド	1·2着、1·3着、2·3着いずれかの組み合わせを当てる。
ライド	前ゲームで獲得したメダルをすべて1馬券（3着以内が当たり）に突っ込むベット。
[illegible]	倍率の意味。ベット数×オッズ数＝獲得メダル枚数となる。

育成ゲームは適性距離と馬体重の把握を!

馬を作成するには、まず、種牡馬（父）と肌馬（母）を選択する。父母馬の特徴をみて、得意な距離や馬場（芝 or ダート）など自分の愛馬がどんな血を引いているのか把握しておこう。馬を持ったら、サテライトでの条件戦に出走。愛馬が勝ったコースや表示されるコメントを参考に得意距離も覚えておこう。条件戦をクリアすれば、いよいよ重賞レースに出走だ。

重賞レースに勝つのは、簡単ではない。調教して馬の能力をアップさせ、飼葉（エサ）を与えて疲労回復を行ない、出走に備えるのだ（次ページ参照）。また、調教と飼葉の組み合わせで馬体重を調整し、ベスト馬体重を維持することが勝利につながるのだ。出走・調教・飼葉を実行したあとに表示されるコメントを参考に調整しよう。



出走	直近3レースから出走登録する。出走料メダル10～30枚。
[illegible]	エサを与えることで、疲労回復や能力を調整できる。
[illegible]	能力をアップさせる。適性に合わせた効果的なトレーニングを目指そう。
[illegible]	データ保存のこと。パスワードで継続遊戯可能（1カ月間）。
引退	2世馬を作成しない強制引退と2世馬を作る継承引退の2種類。
[illegible]	過去5レースの結果、これまでに勝利したレースが表示される。

さらなる進化を遂げた スタホ2002のシステム

インターネットランキング



獲得賞金の全国ランキングを争うWebサイトは引退時に表示されるパスワードで登録できる。スタホブリーダーの夢は愛馬をランキングサイトに載せることだぞ。

■http://www.segastarhorse.com/

暗証番号



競走馬作成時に設定できる個人認証機能。これを設定しておけば、仮にパスワードをのぞかれても、大丈夫！

ウイニング・ラリー



グレード別（GⅠ～GⅢ）に、全レースを制覇するともらえるのがボーナスメダルだ。GⅢ全20レース制覇で千枚、グレードが上がるごとに枚数増となる。招待レース（WBC）まで完全制覇すれば五千枚獲得。

パドックアルカディア　勝馬　おまけ セガスポ

実在の7紙とセガスポの計8紙がスタホのレース予想を行なう。ちなみにセガスポはいつも穴狙い。この予想は、関東競馬新聞協会の承諾下において、セガがシミュレートしたもので、新聞社の予想ではない。

飼葉※2	必要メダル	体重増減	出現条件	脚質※3	疲労・調子回復やる気アップ※4
大根	2	2	なし	逃げ	▲
リンゴ	2	2	なし	先行	▲
ニンジン	2	2	なし	差し	▲
角砂糖	2	4	なし	追込	▲
キャベツ	2	4	春	—	△
イチゴ	2	4	春	—	△
トマト	2	4	夏	—	△
バナナ	2	4	夏	—	△
ナス	2	4	秋	—	△
ブドウ	2	4	秋	—	△
カボチャ	2	4	冬	—	△
ミカン	2	4	冬	—	△
チーズ	2	6	なし	—	▲
減量茶	2	-6	なし	—	▲
SPドリンク	4	0	なし	—	▲

調教メニュー	必要メダル	調教効果	馬体重の増減
ウッドチップ	2枚	馬体調整・スタミナアップ	-2〜-8kg
ダート	2枚	競り合い強化・スタミナアップ	-2〜-8kg
芝	4枚	競り合い強化・スピードアップ	-2〜-8kg
坂路	4枚	スピードアップ（疲労大）	-4〜-8kg
リフレッシュ（森林馬道）	8枚	レースの疲れをリフレッシュ	2〜+4kg
秘密特訓（プール）	8枚	心肺機能の鍛練	0kg
極秘特訓（温泉）※1	8枚	疲労回復・精神的リラックス	0kg

調教方式（ウッドチップ、ダート、芝、坂路）	内容
馬なり	馬の走りたいように走らせる方式。疲労が少なく、馬体調整としては最適だが、飛躍的な能力アップは望めず。
強め	最後の直線だけムチを入れる方式。疲労が残ることもあるが、無理のない能力アップが期待できる。
一杯	ムチを入れて一杯に追う方式。飛躍的に能力アップすることもあれば、疲労だけ残ることもあり、ギャンブル度が高い。

※1 極秘特訓は、ある基準をクリアすると出現する。どうやらペットゲームに秘密があるらしい。

※2 さらに効果大となる隠し飼葉も20種類あるぞ。

※3 脚質が変わる飼い葉は、ある調教後に与えなければ効果が現れないようだ。

※4 飼葉の疲労，調子回復やる気アップは、▲より△の方が効果大。

月刊 馬主競馬

アルカディアー族編

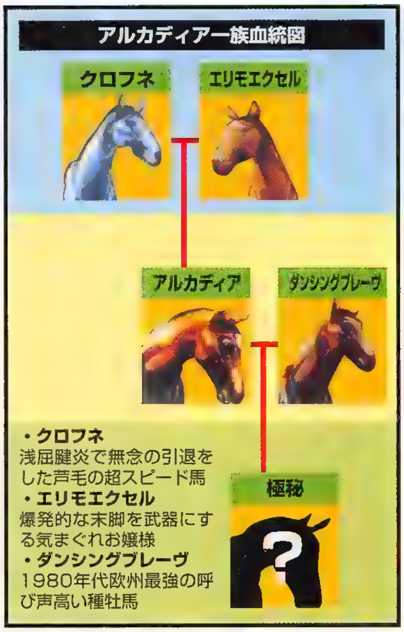
ついに「アルカディア号」出走！　アルカディアー族の血統はここから始まった……。

「勝ったのはアルカディア〜！」と杉本アナに叫んでもらいたい！　というわけで、アルカデメダル部はセガへお邪魔しました。

メダル150枚を借り、早速親馬の選択。父親は、2001年に活躍しながらケガで引退してしまったクロフネ。母親は〝気まぐれお嬢様〟エリモエクセルに決定。誕生した栗毛の女の仔・アルカディアは、1600Mまでの短距離で圧倒的な強さを発揮し、条件戦をクリアしたのであった。



条件戦の成績は7戦4勝。1200M芝で3勝、1600Mダートで1勝。



重賞2戦目でV1 名馬アルカディア!!

短距離馬として、「芝で強め」の調教と「角砂糖」でアルカディアを育成。とはいっても、若い女の仔なので、減量茶を飲ませ454kg以下の体重をキープする。これがベストと見た！

重賞デビュー戦のスワンSでは、母親譲りの追込を見せるも6着。馬主の期待に応えられず泣くアルカディア。カワイイやつだ。リフレッシュして、武蔵野Sに挑戦すると、なんと2戦目で重賞制覇！　さらに、根岸Sも勝利。「ダートで一杯」の調教による454kgのスリムな身体が奏功したのだ。

快進撃はまだまだ続く。高松宮記念では「道悪なら」の短評。当日の天気は大雨で、天運にも恵まれたアルカディアは、杉本アナの絶叫とともにGⅠを見事に制覇したのだ！　さらにさらにGⅠ馬だけが出場できるWBCマイルレースでも大健闘の4着。

獲得メダルは7戦で600枚。強いぞアルカディア！

さて、この血統を反映させるため、アルカディアは早めの継承引退よう。ヨーロッパ最強馬ダンシングブレーヴの血を入れて、2世馬でWBC制覇を目指す！　アルカデ一族の繁栄はまだまだ続くのだ！

アルカディア重賞戦績

スワンS	GⅡ	1400M芝	6着
武蔵野S	GⅢ	1600Mダ	1着
マイルCS	GⅠ	1600M芝	10着
CBC賞	GⅡ	1200M芝	4着
根岸S	GⅢ	1400Mダ	1着
高松宮記念	GⅠ	1200M芝	1着
WBCマイル	GⅠ	1600Mダ・芝	4着



パドックアルカディア

相変わらず「スタホ」の育成ゲームは愛着がわくね。このおもしろさを味わうためには、ぜひとも初回プレイ時に100枚以上のメダルを用意しよう。これだけあれば、愛馬の成長と勝利を体験できるからね。没入度★★★★★　一攫千金度★★★☆☆（最初のうちは厳しいので）　低資金度★★☆☆☆　初心者オススメ度★★★★☆

プライズワンダーランド

10月からは、クリスマスグッズが続々登場します。
ああ、もうそんな時期なんだ……と、
感傷にひたってみたりして。

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙いめ。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

1 ルパン三世 赤外線ジオラマフィギュア

バンプレスト・10月下旬登場・2種

赤外線をかいくぐれ！



劇中でたびたび登場する、ルパンと不二子ちゃんの潜入シーンをフィギュア化！ 光センサーが内蔵されており、周囲が暗くなると赤外線部分が発光する仕組みになっているのだ。不二子ちゃんのセクシーポーズは必見ですぞ！

2 ガンダムシリーズ メモリアルガンダムフィギュアPart2

バンプレスト・10月上旬登場・4種

歴代ガンダムの名場面を立体化！



新旧問わず、ガンダムの印象深いポーズを立体化するフィギュアシリーズ第二弾。今回は、ZZ、ν、GP01Fb、そしてXと、幅広いラインナップが魅力的だ。

3 ちょびっツ ぬいぐるみ

バンプレスト・10月中旬登場・5種

TVアニメは最終回を迎えても、プライズはまだまだ元気いっぱい！ 居酒屋の看板娘の裕美ちゃんと、絵本に登場した「アタシ」というマニアックな二人が登場だ。





CLAMPファンにもオススメです

4 新世紀エヴァンゲリオン ハイグレード クリスマスフィギュア

セガ・10月下旬登場・2種



フィギュア界でトップクラスの原型師・宮川武氏が、綾波とアスカのフィギュアをクリエイト！ クリスマスという題材のもとで自由に製作された、プライズだけのスペシャルアイテムだ。

プライズの域を超えた逸品!!

5 ラブひなAgain クリスマスキーチェーンフィギュア

セガ・10月中旬・6種



ひなた荘の面々がサンタ姿に！

ファン待望の、可奈子とそのペット・クロがついにプライズ化！ 今年のクリスマスは、ひなた荘のみんなとすごしてみてはいかがかな？



6 北斗の拳 コレクションフィギュアVol.4

セガ・10月中旬登場・3種





南斗五車星動く！

あの海洋堂が原型製作を担当していることで注目される、フィギュアシリーズの第四弾。今回は、山のフドウ、雲のジュウザ、風のヒューイと、南斗五車星の中から三人が登場！ 熱き漢たちの激闘が今、蘇る!!

11 仮面ライダー龍騎　アクションフィギュア

バンプレスト・10月中旬登場・4種



TVで絶賛放映中の「仮面ライダー龍騎」から、龍騎、ナイト、ゾルダ、王蛇の4ライダーが、アクションフィギュアで登場！　過去に登場したシリーズと同一スケールということもあり、コレクション性が高いのだ。



生き残るのはオレだ！

12 東京ミュウミュウ クリスマスぬいぐるみ

セガ・10月中旬登場・5種



聖なる夜にご奉仕するにゃん

「東京ミュウミュウ」のヒロインたちが、かわいいクリスマスコスチュームで勢ぞろい！　これはもう集めるしかないにゃん！

13 王ドロボウJING レリーフキーチェーン

セガ・10月下旬・5種

星輝く物は　さえ盗む！





コミックやアニメを舞台に活躍する「王ドロボウ」のジンが、キーチェーンになった。劇中で印象深かった五つのエピソードを題材に、独特の世界観をレリーフ上に再現しているぞ。

14 スーパーリアル麻雀　リアルキーホルダー

アルゼ・10月登場・5種



麻雀もいいけどキーホルダーもね

百合奈、みづき、綾といった「スーパーリアル麻雀」のヒロインたちが、キュートなキーホルダーに！　彼女たちを引き連れて、いろんなところへ遊びに行こう!!

今月のプレゼント

今月もたくさんのプレゼントをいただき、各メーカーさんには感謝の言葉もありません。詳しくは202ページのプレゼントコーナーを見てね。

- ルパン三世　赤外線ジオラマフィギュア
- ちょびっツ　ぬいぐるみ
- 新世紀エヴァンゲリオン　HGクリスマスフィギュア
- 北斗の拳　コレクションフィギュア　Vol.4
- 仮面ライダー龍騎　アクションフィギュア
- スーパーリアル麻雀　リアルキーホルダー

7 ガメラ ソフトフィギュア

セガ・10月上旬・3種

日本が誇る大怪獣・ガメラのリアルフィギュア。初代ガメラと平成ガメラを並べ、違いを見比べて見るのも一興かと。あ、冷凍怪獣・バルゴンもありまーす。

初代と平成版をアソート





8 仮面ライダー龍騎　ビッグサイズソフビフィギュア2

バンプレスト・10月下旬登場・3種



ブランク体のライダーも登場！

40センチを超える大きさが魅力の、ビッグサイズソフビフィギュアシリーズパート2。龍騎、ゾルダに加え、第一話のみに登場した龍騎のブランク体をアソートだ！

9 超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか　完全変形ストライクバルキリー

バンプレスト・10月上旬登場・3種

至高の変形ギミックをたんのうせよ！





劇場版に登場した小隊長機用のキャノンパーツを追加した、完全変形ストライクバルキリー。TVはもちろん劇場版にも登場しない、オリジナルカラーのロイフォッカー機に注目だ。

10 アルゼオールスターズ

アルゼ・10月登場・2種



家でもどこでもパチスロ人生！

アルゼの人気スロットマシンが便利なウォールポケットに！　高さは45センチと大きく、いろいろな物を収納できるぞ。何と、アルゼのロゴ入りのボールペンとメモパッドも付いてくるのだ。



Let's Play Darts

ダーツ始めてみよう物語

第三話　カウントアップを遊ぶ

トランプと同じように、ダーツにはさまざまな種類のゲームが用意されている。その中で、今回は一人でも楽しめる……というか、むしろ自分との闘いである「カウントアップ」というゲームを紹介しよう。3本1セットを計8ラウンド投げるゲームであるカウントアップの理論上最高得点は1440点。さて、キミはどこまで極めることができるかな？

取材協力店舗　心斎橋GIGO





今回の取材に協力してくれたお店は、大阪は心斎橋にあるセガ直営の大型アミューズメント施設「心斎橋GIGO」。ここの4Fに、ビリヤードなどと共にダーツが3台設置されている。場所は今まで紹介してきたダーツバーなどとはちょっと違って、読者には馴染みのある、いわゆるゲームセンター。すんなりとお店に入りやすいので、近くに寄った際は、ぜひ覗いてみよう！

住所：大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
TEL：06-6213-8024
営業時間：10：00～24：00（土日祝前日は～25：00）
アクセス：地下鉄心斎橋駅から南へ5分



三茶ダーツ部のオレ流カウントアップ

普段は「**クリケット**（多人数プレイが熱いゲーム。いずれ紹介します！）」で熱戦を繰り広げている三茶ダーツ部のメンバー。そんな我らも一人ぼっちのときは、日々**カウントアップ**で自己ベストを狙いつつダーツの腕を磨いている。まだまだペーペーなので参考になるかどうかは別として、そんな我らのカウントアップのコツをここで伝授しよう！



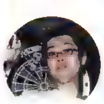
キャサ夫　自己ベスト 540point

理論値1440点のカウントアップで自己最高が540点……不満。過去に2ラウンド目で240点を出したという驚異はあったけど、終わってみれば400点ちょっと……超不満（笑）。20トリプル狙いはまだ早いかも。ブル狙いでいった方がいいかな。こっちの方が的も若干広いし。



アストロ　自己ベスト 570point

カウントアップのコツ？　ん～、これはどのゲームにもいえるんスけど、毎回同じフォームで投げることが大切っスね。まぐれでもいいから、ブルに入ったときなんかは、すぐに次の矢も投げた方がいいっス。そのときのフォームがしっかりしてたってことッスから。ガッツポーズは投げ終えた後で。

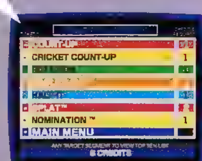


マジン　自己ベスト 618point

とりあえずですね、最初の内は点数を無視しちゃった方がいいです。まぐれで高得点を出しても、あんまり意味が無いと思うんで。それよりも、狙った場所の近くに矢が刺さっているかどうかが大切！　ちゃんと狙った場所に矢が刺さるようになってくると……ダーツが止めらんなくなりますよ!!



まずはコインを投入し（コインは後で入れてもOK）、メニュー画面の左側、上から3段目にある「プラクティス ゲームズ」を選択。



次のメニュー画面の一番上にあるのがカウントアップだ。標準的な1ゲームのプレイ料金は100円。最大四人まで同時に遊べる（その際のプレイ料金は一人100円×4=400円）。



そしてゲーム開始。画面には点数やラウンド数はもちろん、ラウンドごとの平均点数や、8ラウンド目終了時の予想点数も表示される。

カウントアップって、どんなゲーム？

1ラウンド3本の矢を投げて、全8ラウンド（計24本）投げ終えたときの合計点数を競うゲーム、それがカウントアップだ（最大四人まで同時に遊べる）。このゲームを一人で遊ぶと……そう、ビデオゲームでいうところのハイスコア狙いに似ているのだ。カウントアップの理論上の最高得点は20トリプル×3×8=1440点となっているが、まずは500点オーバーを目標に頑張ってみてくれい！

カウントアップの三大ポイント

- ダーツの基礎が学べるゲーム！
- 一人で遊んでも十分に面白い！
- まずは500点オーバーを目指せ！



初心者はココを狙うといいかも！



矢を狙ったところに投げるのは難しい……そんな人は、左の図にある「割と高めの点数が配置されているエリア」を狙ってみよう。19や16のダブルやトリプルに入りまくれば、500点オーバーも夢じゃない！

ときには妥協も必要!?



20点ラインの左右には5点と1点のラインが配置されている。高得点を出すために20トリプルを狙ってみたが、ふたを空ければ最悪な点数……なんてこともしばしば。

点数の仕組みを知ろう！



●……**シングル**
灰色と白で色分けされている部分。ここに刺さると表示点数通りの得点。

●……**ダブル**
ボード外側の赤と青で色分けされている部分。表示点数の2倍が得られる。

●……**トリプル**
ボード内側の赤と青で色分けされている部分。表示点数の3倍が得られる。

●……**ブル**
ボードの中心部分。カウントアップではここに刺さると50点入る。

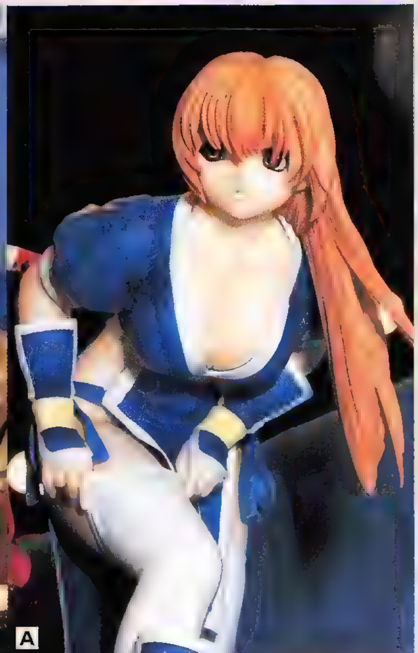
上の図のような「点数の仕組み」を知った上で、狙った場所に矢を投げられるようになるのが、ダーツの理想。カウントアップの場合は純粋に高得点を狙うゲームなので、20トリプル（60点）に入れ続けることが理想となる。ボード中心のブルは50点。意外に思うかも知れないが、5番目に高い得点ゾーンだ。

キャサ夫のダーツ日記　今回は気持ちよくプレイするためのポイントを一つ。ボードに刺さった矢を抜くのは、次の人に順番を回すための赤いボタンを押してからにしよう。その方が押し忘れも無くなるし、次の人に順番が回るまでの時間が早いからだ。ただし、矢が何本か刺さらない状態で交代する場合は、抜く際に矢を押し込んでしまわないように注意（予期せぬ得点が加算される恐れあり）。

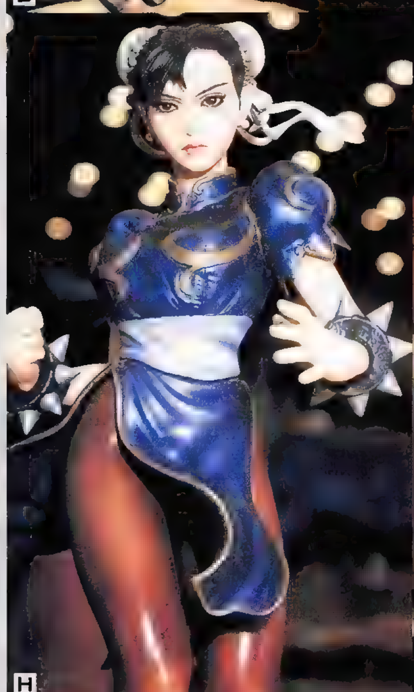
ワンダーフェスティバル2002[夏]出展作品！
立体野郎の夏を彩る、美麗なる立体の数々を見てください。今月は前編を紹介!!



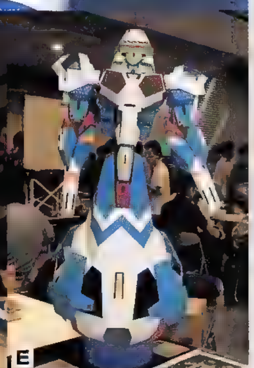














A・B
かすみ(DOA)／elfin model／『こんなに大きなスケールは初めてなので、腕が痛くなってしまいました』／超絶人気原型師、片山氏の今年の夏モデルはデドアラでしたッ。表情の表現が相変わらずグッド！　商品化希望っしゅ。

C
あやね(DOA2)／皇龍亭／『あやねスキーなんで……かすみスキーでもレイファンスキーでもあります。忍者好きなんで』／会場でも多数の出展が見掛けられたDOAキャラですが、皇龍亭さんの作品は独特のテイストで光ってましたッ。

D
翔(キャプテンコマンドー)／CHEMICAL REACTION／『アレンジを加えて作ってみました』／前回のジェネティーに続き、三人までそろいました。残る一人(と1台)も、もちろん……？

E・F
バル・ディ・メオラ／バル・メ・リーノ コンパチキット(電脳戦機バーチャロンフォース)／リアルノッポサンズ／『作りやすさにこだわりました。上半身が差し替えできます』／お馴染みペーパークラフトの雄、リアルノッポサンズの最新作！全長30cm以上あるのよ。

G・H
春麗(ストリートファイターⅡ)／ミラクルゴムバンド／『とにかく一度ワンフェスのディーラーとして出たかったので、仕事から帰って、睡眠時間を削って作りました』／力強いフォルムと、端整な顔の造形につい見入ってしまいます。次回作も楽しみです。

※**作品名**(登場作品)／ディーラー名／『原型師コメント』／解説

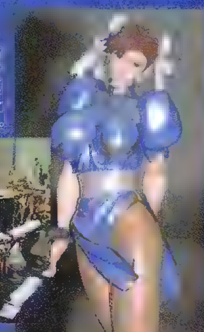
立体貴族
〜俺たちゃムッシュ3D〜

カモッ!!　今回の立体貴族は、夏のイベント総ざらい、三大イベントをムチリスとリポートしますです親分！　毎年恒例の「ワンダーフェスティバル」はもちろんのこと、今年から本格始動した「Hobby EXPO」、2回目の開催を迎えた「C3」などなど、見どころ120%ですよーッ。これを機に、立体造形物へ興味を持ってくれることを願ってやみません。

Hobby EXPO

7月28日に東京ビッグサイトで開催された"Hobby EXPO"は、JAF-CONの流れをくむ全く新しい形のホビーイベントなのだ。立体造形品はもちろんのこと、トレーディングカードゲームの大会などなど、ホビーファンにはたまらない一日となったのだッ。

企業ブースや個人ディーラーに多数の立体物が出展。下の写真はお馴染みのC-WORKS、右は人気ディーラー"オーバーダード"に出展されていた春麗。





C3 2002

キャラクターカルチャーに特化したホビーイベントとして、第二回の開催となるC3。8月25日に幕張メッセで開催された同イベントは、初開催となった前年度以上の盛り上がりを見せた。隣の会場では"ガンダムエキスポ"も同時開催され、来場者は地球の重力に魂を引かれまくっていたのだ。



会場には各種ガンダムグッズが大量に展示された。"GPA"も出展され、大盛況。左の写真でザクが手に持つのは"ヒートホーク型ギター"だ。



次回はワンフェス後編の巻！

貴族NOW　来月号の立体貴族では「ワンダーフェスティバル2002[夏]」の後編をお送りするぞ。お馴染みの人気ディーラーから、あっとビックリのレアもの立体まで、バビット掲載しちゃうでゴワス。乞うご期待！　(渕健)

アソシエイションXX特別編

ギルティギアXX イラストコンテスト 入賞作品発表！

『ギルティギアXX』の発売を記念して開催された今回の"イラストコンテスト"。予想をはるかに越えるたくさんの力作が編集部に届けられた!! その中から、サミー、アーク、ゼネラルディレクター石渡氏、そして本誌アルカディアによる厳正な審査を経て、各大賞と優秀作品が選出された。ゲームの人気をそのまま反映するかのように、勢いのあるハイクオリティな作品が目白押しだったぞ。参加者の皆さんには大感謝！



各賞受賞作を手にした、豪華な顔ぶれの選考委員。嬉しくも厳しい目で作品を選評してくれたぞ。



アルカディア賞

【賞品】アルカディア最新号半年分

（東京都　ウニマル君）

編集長コメント

「『GGXX』とI-NOの世界観をうまく昇華させ描けていると思いました」



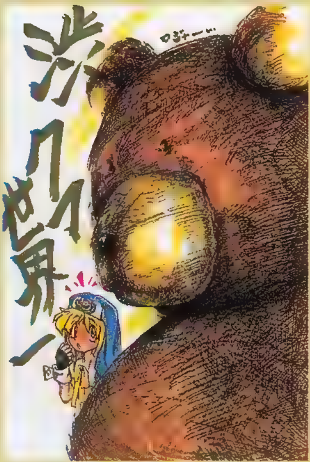
アークシステムワークス賞

【賞品】GGXデスクトップアクセサリー

（福岡県　S.L.G&J君）

アークシステムワークスコメント

「抜けるような青空が良かったです。作品の中でも目立ってました。構図もうまいですね」



サミー賞

【賞品】豪華グッズ詰め合わせセット

（東京都　三好葉月さん）

サミーコメント

「ロジャーの肩のラインにやられました。何も言うことはありません！　最高です！」



ゼネラルディレクター賞

【賞品】GGXデスクトップアクセサリー

（埼玉県　たじんこ君）

石渡氏コメント

「この作品を見た瞬間、瞳に"力"があるのをすごく感じました」

優秀作品賞

熱気あふれるたくさんの応募、本当にありがとう！

ここでは、優秀作品に選ばれた投稿作品をご紹介！どの作品にも描き手の情熱がこもっていて、入賞作を急きょ増枠！　審査員の心に深い感銘を与えていたぞ。



（栃木県　クロヤ君）

☆何げに新キャラ全員入ってます。石渡さんも強力にプッシュ。



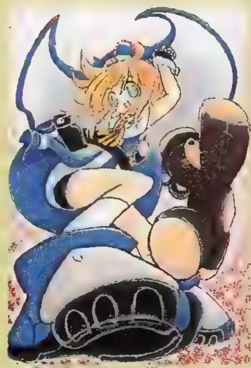
（山口県　関矢あきらさん）

☆少女漫画全開のブリジットに審査員一同ドキドキもんでした。



（岡山県　コッペペペン君）

☆アーク賞の最終候補に残ったスレイヤーです。これぞダンディズム！



（長野県　かきつばた君）

☆ブリジットらしい元気のよさと大胆な構図が目を引いてました。



（東京都　ゲコゲさとる君）

☆これぞ夜の宴！　という感じの突き抜けた作品。



（北海道　画竜点睛君）

☆イノが持つ"雰囲気"をうまく自分の画風と融合させています。



（大阪府　相沢ぱみこさん）

☆類いまれなるブリジットへの愛情が、審査員にバッチシ伝わったぞ。



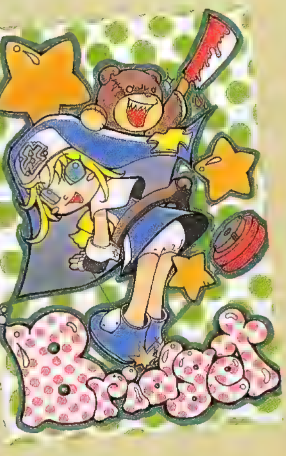
（北海道　藤修太君）

☆石渡氏の心をやみくもに誘惑しまくっていた一枚です（笑）。

ゲー事典　現在バンプレストが製作中の、GGXXキャラクタースタチュー（ソル、ディズィー、ブリジット）の評判は上々！　以前に募集したアルカディアオリジナルカラーリングモデルのリクエストも、ハガキやメールでかなりの数が寄せられているぞ。このスタチューがゲームセンターの景品として冬ごろに登場予定。結果は来月号で発表する予定なので、期待しててケロ！

たくさんの力作ありがとう！ 最終選考作品も大掲載

惜しくも入賞は逃したものの、審査員たちの目に留まった数々の力作も同時に発表です!! シリアス系からバラエティ系まで、幅広い作風で彩られた作品の数々、ごゆるりとご堪能あれ!!



（埼玉県　北都果折さん）
☆ポップなテイストでまとめていただきました。ロジャーも必要以上に頑張ってます。



（愛媛県　立花永樹さん）
☆「光輝チックなところがナイス」との声が聞かれた作品。カッコよすぎです。



（大阪府　摩月はるさん）
☆ちょっと小悪魔的な表情が審査員にウケてたようです。ポージングもかわいい！



（神奈川県　マリ夫君）
☆顔をフレームに入れなかったことが好結果に。技ありの見せ方ですね。



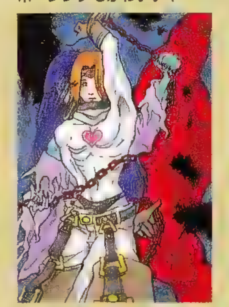
（千葉県　爆談テロのあばさん）
☆ザッパの崖っぷち感がうまく表現できています（笑）。これからも頑張って……生きろ！



（京都府　おろし君）
☆ワイルドもイケてるでしょ？渋めの色味も、作品を引き締めていてGOOD。



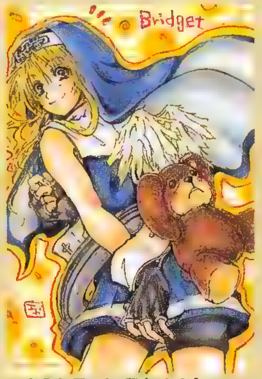
（埼玉県　葵さくらさん）
☆頭からガブリと……。常に生命の危機に晒されている苦悩が伝わります。



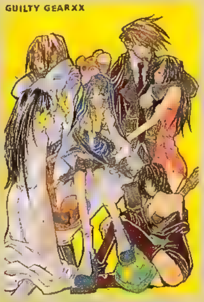
（神奈川県　天川直樹君）
☆実は、シリアスタッチで描かれたザッパは極めて少なかったという（涙）。



（神奈川県　サトさん）
☆トリップ感満点のサイケさが好評でした。背景もキてます。



⬆（兵庫県　江我魚さん）
☆ブリジットとイノは本当に大量の投稿を寄せていただきました。しかも、どれもレベル高ッ！



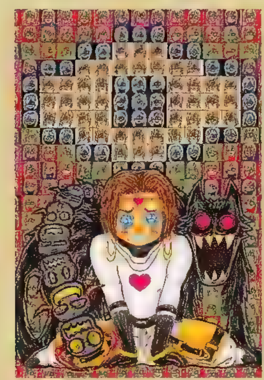
（神奈川県　イズミモチヨさんとクロさん合作）
☆こうして見ると新キャラ全員、濃ゆいヤツばっかですね〜。



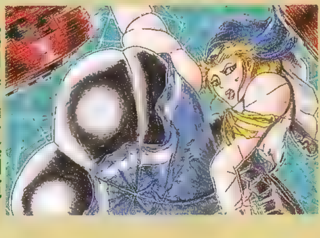
（福岡県　松浦マキさん）
☆凛々しく決まったポーズが高ポイントを獲得。きちんと描き込まれたギターも好感触。



（宮城県　伽澄綾さん）
☆「背景を描いている作品はポイント高い」（石渡氏）とのこと。気合の入れどころですね。



⬆（福岡県　うにまげどんさん）
☆背景のS子は全部手描き！スゴい気合だぜベイベー！ボツったら呪われそう（笑）。



➡（静岡県　中村英明君）
☆アークさまより"劇画アクションヨソ賞"を頂きました。ちなみに賞品はナシ。



（北海道　アサミエリさん）
☆優雅さと力強さが同居した作品です。スレイヤーのダンディズムが凝縮されてます。



（宮城県　水無月甲斐さん）
☆今回のコンテストはシリアスからお笑いまで、実にバラエティ豊かな作品が集まりました。ええ、見ての通りです。



石渡氏は"描き手のこだわり"が感じられる作品がお気に入り。技術より"想い"がこもっている作品を重視するのだ。



投稿作品は実に個性派&実力派ぞろい!! さまざまなタッチで描かれたキャラクターたちを、真剣な面持ちで審査していく。

選考を終えて

「ギルティギアXX」のパワーがそのまま作品となって結実したような今回のコンテスト。「新キャラ限定」という制限があったにもかかわらず、多数の作品を寄せていただき、本当にびっくりしています。

どの作品にも描き手のこだわりや思い入れが感じられ、技術だけに終始しない、実に見応えのある作品がそろっていました。

参加してくれたすべての皆さま、本当にありがとうございました！

（審査員一同）

ゲー事典　緊急特報!! 現在ゲームセンターで絶賛稼働中の「ギルティギアXX」が、プレイステーション2に移植されることが決定したぞッ。気になる発売時期は今年の冬以降。家庭用オリジナル要素の存在などは今のところ未定だが、現在は急ピッチで移植作業が進行中！　気になる続報や詳細は次号以降の「アソシエイションイグゼクス」で報告していく所存です。

文：中里 毅 Studio K-POWER Design Works 協力：COSPA

C3特集 COSPA WAVE in C3 コスプレコンテスト

今回のコスプレ・プレイスタイルは、夏の終わりの大型イベント「C3取材特別編」です。版権元メーカーさんの協力を得たコスプレコンテストを中心に、当日の模様をリポート！





[illegible]

C3リポート

8月24日～25日の二日間、千葉の幕張メッセにて「C3（Cultual Convention of Characters）」が盛大に開催されました。ビックイベントが続いた8月を締めくくるイベントにふさわしく、（株）コスパ全面協力の元、24日にはC3内に「COSPA WAVE in C3」という国内最大級スペースを持つコスプレイベントを展開。コスプレコンテストやクロークなどコスプレイヤーが快適に過ごせる空間になっていました。

Kキャラ部門

CN みるくさん
キャラ 無限の住人／乙橋槇絵



講談社のキャラクターを集めたKキャラ部門の入賞者は、アフタヌーンにて人気連載中「無限の住人」のコスプレをしてくれた、みるくさんに決定。以前にもこのコーナーでインタビューさせてもらっているので覚えている方も多いのではないでしょうか？ ほかにも「ちょびっツ」や「CCさくら」など華やかな部門でした。

CAPCOM部門

CN あやたさん
キャラ ストリートファイターZERO／サクラ



CAPCOM部門の受賞者は、かわいらしいさくらのコスプレを披露してくれたあやたさんに決定！ ポーズからしぐさまで完璧にマスターしていて、審査員の編集者も大絶賛の出来栄えでした。
カプコン部門には、ほかにもヴァンパイアシリーズなど、読者の皆さまにはおなじみのキャラクターが勢ぞろいしていました。

ノンジャンル部門

CN 美月なお
キャラ GGXX／イノ



ノンジャンル部門でのアルカディア賞は「GGXX」のコスプレをしていただいた美月なおさんです。丁寧に作られた衣装で、実にセクシーですね。縫いにくい素材も綺麗に縫製してあります。ノンジャンル部門はさまざまな衣装を見ることができて、審査員の方々も実にうれしそうに審査していました。

CN 浅葱かんろ
キャラ ぴたテン／早紗



ノンジャンル部門では、もう一人アルカディア賞の方がいらっしゃいます。「ぴたテン」のコスプレをしてくれました浅葱かんろさんです。かわいらしい衣装がとてもお似合いでした！ そして、賞品の特製Quoカードを持ってポーズをとっていただきました。さすがに予選を通過した方々が集まってるだけあって実にハイレベルでした。

コス事典 秋到来！ やっと涼しくなってコスプレしやすくなってまいりました！ 秋にも今回取材した「COSPA WAVE」をはじめ大型イベントがめじろ押しです。皆さまの投稿を大々的に募集しておりますので、秋のイベントの素敵な写真をドンドン送ってくださいネ！

投稿&お手紙大募集!!

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送りください。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びを何でも教えてください。その際、取材に伺わせていただいてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や、一緒に遊ぶ仲間を取材させていただける方。

●コスプレカメラマンさんの写真投稿
コスプレイヤーさんご本人からの投稿以外にも、カメラマンさんからの投稿も大歓迎です！
・キャラクター名とコスプレネーム（被写体の方の）
・使用機材（カメラ／レンズなどなど）・撮影環境
・露出／絞り　・使用フィルム
などを明記してください。
投稿の際に被写体のコスプレイヤーさんの許可を必ず受けてから投稿してください！　絶対ですよ！

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもありです。新コーナーのアイデアとか、この誌上でやってほしいことなど。
それぞれの宛先は……

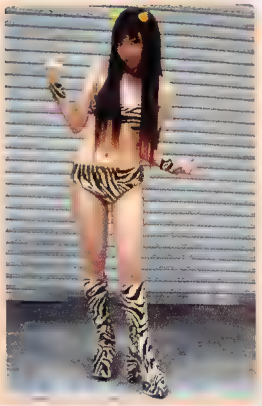
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記してください。
皆さまからのお手紙、ホームページなどお待ちしております。どしどしお送りください！

リポートの続き

さて、コンテストだけではなく、当日の取材写真もお届けします。造形系イベントだけあって、スゴイ出来栄えの大型着ぐるみや、かわいらしい衣装の皆さまのコスプレなど、バラエティに富んだ衣装の皆さまが見れたのが印象的でした。夏休みイベントということもあり、お子さま連れでの参加者も多かったようです。


◆機動武闘伝Gガンダム　シャイニングガンダム【ダークナイトさん】
「すごい！」の一言です。電飾まで仕込んでいて圧巻です。


◆うる星やつら　ラム【まいさん】
かわいらしいラムちゃんです。虎縞ビキニがいい感じ！


◆スターグラディエーター　ジューン【神岸すいかさん】
髪型まで見事に再現！　衣装の作りも丁寧ですね。


◆ラーゼフォン　ラーゼフォン【Ferioさん】
こちらも見事な造形です。軽快な動きに担当もビックリ。

今回は取材スペシャルということで皆さまの投稿紹介はお休みさせていただきました。今回投稿分も含めて、次回以降では皆さまの投稿をドンドンと紹介していきますので、投稿のルールをよく読んで、ドシドシ投稿してください。今後はSNKコスプレ特集など、さらに内容も濃く、今まで以上に力を入れていきますので、皆さまの力作をお待ちしております！　次回のコスプレ・プレイスタイルもお楽しみに！

コスパ中里

「機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX」マニア宙域

飛び出せ！ゲル・ドルバ

最終話「すっぬける（伊豆の方言で脱出）」

※ゲルドルバとはギレンが放ったソーラー・レイの的となった空域の名前である。

アルカディア連邦軍とシックルアーム連合との間に終戦協定が結ばれ、一年戦争にわずかに満たない11カ月戦争に終止符が打たれた。この投稿戦争の持つ意味は一体何だったのか？ 読者諸君も考察していただきたい……。

Text シックルアーム連合

岡本雅也所有星　NAGA所有星　原哲子所有星　ムンク楓山所有星

ゲルドルバ年表

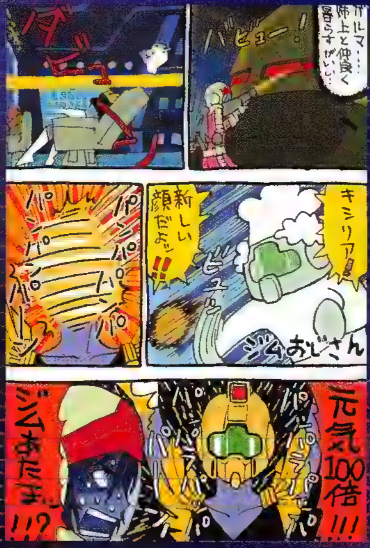
年表を元に、この11カ月の戦局を解析してみよう。

年・月（宇宙世紀）	解説
2001・12	投稿11カ月戦争開戦。裏工作により、初回にして投稿数は最大を記録。
2002・01	投稿数大激減（笑）。クベさんの壷、一部で大人気。
2002・02	パイロットネームコンテスト陥落。パワーバランスがイラストに傾く。
2002・03	スパイ107殉職。タピオカ氏の投稿がほぼ完成形であったといえよう。
2002・04	『ガンダムDX』攻略終了。当コーナー高官の裏取引で飛びゲルは存続。
2002・05	「飛びゲル」1ページに縮小。巻き返しへの作戦会議が連日開かれた。
2002・06	戦局を覆すビグ・ザム級コーナー「モノアイは見た！」がロールアウト。
2002・07	「モノアイは見た」炎上。「GPA」新情報も入手できず、危険な香り漂う。
2002・08	軍人技能試験完成。もし、試験が初期の戦線に投入できたなら歴史は……。
2002・09	終戦。

意外な戦績？ 読者コーナー連載回数歴代第4位！

AFroを筆頭に多数のファンページが存在するアルカディア。そのファンページ群の中で、ゲル・ドルバは連載回数チャートのランクインしているのだ。

1位：AFro（30回掲載～連載中）
2位：KOFッ子KING DOM（25回掲載～連載中）
3位：アソシエイションXX（20回掲載～連載中）
4位：飛び出せ！ゲル・ドルバ（10回掲載）
5位：燃ジャースコンバッション（7回掲載）
6位：式神タブロイド（5回掲載）
7位：日報アシュラバ（4回掲載）
etc.



（東京都　タマ中尉）
☆最終話にタイミングどんぴしゃし 君こそニュータイプ!!

絵画要塞 ア・バオア・クー

イラストサイド6を放棄し、この最終防衛ラインまで追い込まれた投稿・哀・戦士たち。だが、若い諸君らを散らせるわけにはいかぬ。君たちの命、ワシが預かった（誰？）！

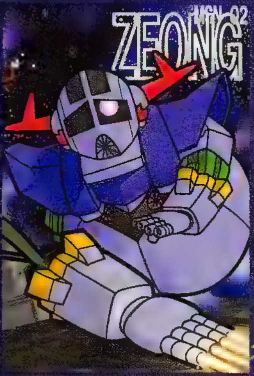


（東京都　杉本朗中尉）
☆このコーナーの意思を継いでくれる者がいつか出てくれるものを信じて……。

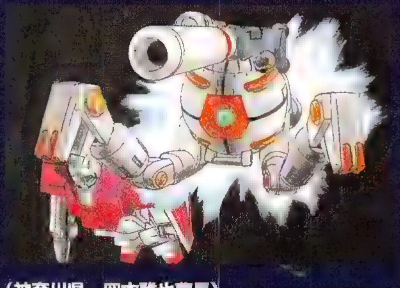

（北海道　藤柳翔治@星夜軍曹）
☆サイト保持者はゲル・ドルバ分家を設置すべし。



（京都府　岐堂しずか一等兵）
☆ミライファンが多いゲル・ドルバ。ラブラブライトエフロンがかわいい。



（愛知県　原哲子軍曹）
☆足は飾りです。それがお偉方には分からんのですが、実戦のジオングも見てみたかったり。


（神奈川県　岡本雅也曹長）

「飛びゲル」が終焉を迎えても、哀・戦士たちはこれからも出撃するだろう。ゲーセンで『ガンダムDX』が稼動し続ける限り……。


（群馬県　NAGA少佐）
☆民間人の登場に動揺するクランプ。極限状態にかいま見える人間性が、ドラマに厚みを持たせた。



（兵庫県　にゃんこパン曹長）
☆カラーリングが巧み。見込みのあるパイロットそろいの「飛びゲル」。総員退避せよ！



（東京都　unimaru二等兵）
☆コーナー初投稿にして終戦という何ともかっこ悪いことに。許せ……。

にゃんこパン所有星　タマ所有星　杉本朗所有星

ゲル事典 総帥である。なぜだか頭に、背後から銃で撃ち抜かれたような激痛が走るのは気のせいだろうか。さて、一時は圧倒的な勢力を誇っていた我が「飛び出せ！ ゲル・ドルバ」であるが、残念ながら転進の時節を迎えたようだ。投稿兵士諸君は砂漠などに身を隠し、ゲル・ドルバ復活の刻を待ってくれたまえ。意外にすぐかもしれぬな。では、その定められた未来に向かって……ジーク・ゲルドルバ！

電影心象スケッチブック

筐体百景

運命に出会う日

TEXT/PHOTO 田渕健康



「あなたとゲームの出会いを語ってください」

100人のゲーマーたちに尋ねると、
おそらく、方向性は同じながらも、
そこでは100の「違った」物語が語られることだろう。

ここで言う"出会い"という言葉が意味するところは、
ファーストコンタクトを遂げた時や、
ゲームというものを「意識」した瞬間でも構わない。
とにかく、人生の中に『ゲーム』という言葉が加わった瞬間だ。

必然や偶然
結果と予定調和
そこにたどり着くには、いろいろな要素が絡み合い、
運命を予期せぬ方向へと導いていく。
まるで、人を魔法で虜にしてしまうかのように。

出会いの魔力は
目には見えない力で、普通の人間を
「ゲーマー」という種族に変えてしまう
あなたがこの魔法にかかったのは、
デパートの屋上か、遊園地のゲームコーナーか、
駄菓子屋の軒先か、それとも、緑深き森の奥か

1コインの魔法で、始まる物語
どうやら、完結はまだまだはるか先らしい

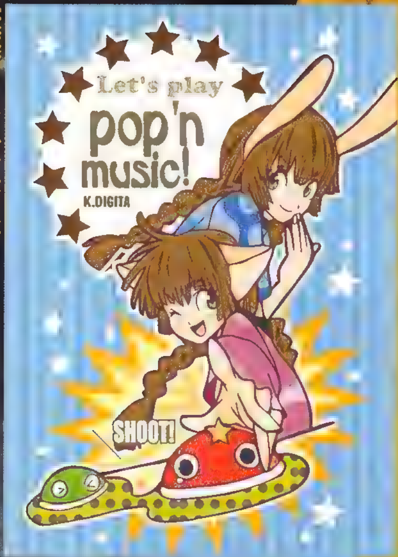
■取材地：後楽園ゆうえんち

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで

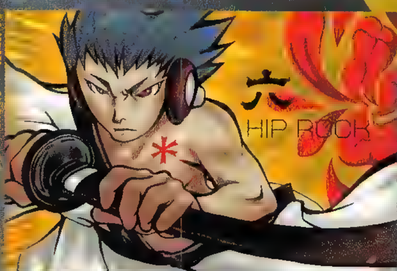
ポップンミュージック illustration train!（一千万パワー）

ヘイ、お待たせエビパーティ！　堂々のポップンミュージック投稿特集第二弾だーせーっ。実力派（ネタ派含む）投稿者のはっちゃけ絵画が大激突する秋のイラストライブ。チケット料金はみんなのポップンを愛する心だ。情熱だっ！　それじゃ早速GO！GO！GO！

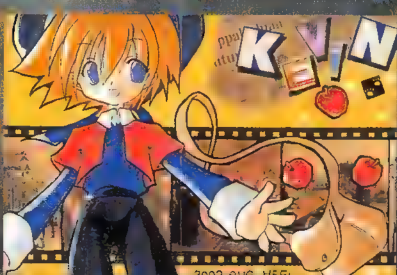
P162～163（ポップン特集）：サクテル／P164（CMYK）、P166～167（大瀑布）：カイゼルちくわ／P165（グレースケール）、P167（MMターボ）、P168～169（げえせん歳時記）：田渕健康



（大阪府　カトウデジ太さん）
☆オーケー、パ～ティー、打ってますか～！　たたいていますか～っ！　楽しいパーティー開きましょうぜ～！



（大阪府　石垣さん）
H仏も魔物も真っ二つな六の迫力。横描きが映えますね。



（鹿児島県　さん）
真っ直ぐ生きてる姿にホロリ。少年は地獄産業する。



（岡山県　P.Wさん）
H明治カヨウや寛延元年カヨウがドロップされる時も、ムラサキ姉さんのギターパフォが見たいですね



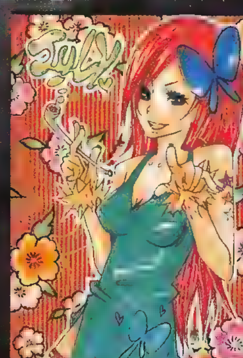
（東京都　さん）
☆OLを目指すガールズへの参考書的ソングがとっ。深い歌詞よん。



（愛知県　原哲子さん）
☆電子アイドルのALTちゃそ。原さんの一台欲しい説に便乗したいす。



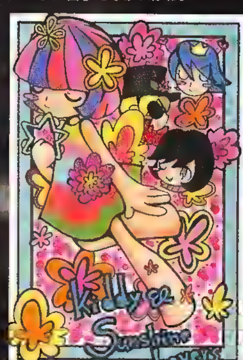
（静岡県　ゆえのさん）
☆スレンダーでステキなサファイヤ姉貴！　火傷じゃ済まない熱さだよね！



（愛知県　みなぎゆうさん）
☆アナタに寄り添ってあげてもいいよ。ケムリが苦手でなければね。



（宮城県　さん）
☆「……なんだよ、ニュー」「……だよねミュー」とか会話してそう。双子最高。



（神奈川県　杉崎佑さん）
☆DANCING IN THE VIRTUAL REALITY. データの海の中で、君を探したいよ。

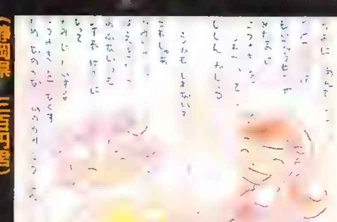
今月のししゃもスター



（埼玉県　松澤シュキさん）
☆無限の選択肢から君が選んだ

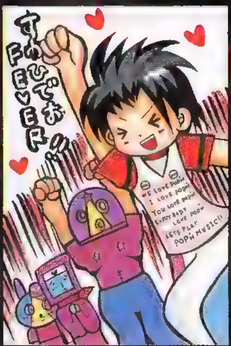


（兵庫県　神崎浩さん）
☆次のFEVERのためにちょっと休憩。世界中のエナジー、この一枚に集まってます。



（静岡県　三百円君）
☆よく言うだろ？　甘いものと正中線トークは別腹だってな。

A-Fro ひみつ情報　みんな聞いてくれ！「ARCADIAMAGAZINE.com」内のA-Froカテゴリにある投稿者さまURLリンクが大更新されているんだぜ（マジ）。このサクテルの言葉を信じて閲覧しに行ってくださいまし。掲載作品のキャプション（担当者のコメントのこと）の前にHマークが付いている人はホームページを持っているって寸法だ。アルカディアWebアドレス→http://www.arcadiamagazine.com/



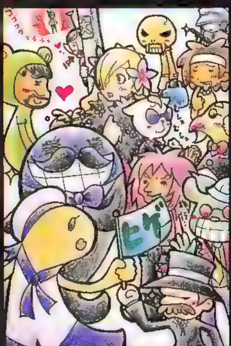
（大阪府　ムンク園山さん）
Ⓗポップンライブ2でのはっちゃけ☆すわ氏を見たかい？　リポートしたってや～！



（熊本県　ミツカチルさん）
Ⓗこれぞハッピー、これぞポップってなデザインでゴワスゥ！



（大阪府　桔ネミさん）
Ⓗネミ嬢の「ザ・ワン」って感じな彩色が好きなのねん。ポエットたちも何だかうれしそう！



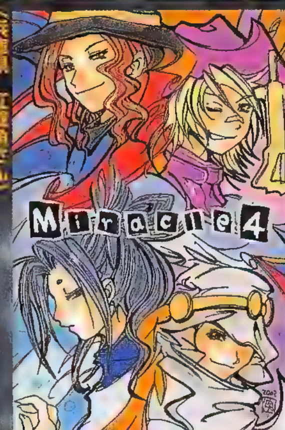
（東京都　上山ヒゲ光紀さん）
☆ヒゲイズクール！　ヒゲイズジューシー！　俺たちヒゲ氏族！　ってこんなにいるのかよ～！



（埼玉県　めもる伍長さん）
☆ポップンガールズめもる伍長セレクション、華咲き誇りな若さが共通項かっ？



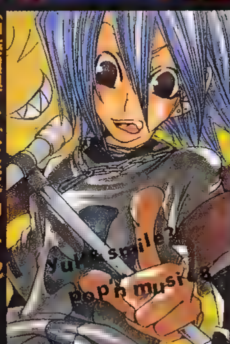
（宮崎県　ウタノエイリさん）
☆毒々しいまでに赤いリンゴ、契約の証にかぶりつけ。



（兵庫県　江[illegible]角さん）
☆アンタもワタシもワールドツアーに参加するなり。旅費200円。コンディショナーは[illegible]円ですはい。



（北海道　京子会）
☆ポップンといえばトルマリン一択！←ハガキ[illegible]
トルマリン[illegible]人の生き様見たぜ。



（神奈川県　イズミモチョーさん）
☆透明な友とのインビジブルな友情。だが、確かにあるものなのだよ。



（大阪府　[illegible]ユキイさん）
はいち*さんで[illegible]く乙女に物申す！　ミルクの[illegible]で[illegible]ブリーズ（土下座）。



（千葉県　爆テロの[illegible]ほさん）
各アーティストの特徴を捉えているといえよう。

リセット特集
どんと来いカモミール！



（東京都　R-K-I君）
Ⓗふおおっ、なんつーか鮮明に見えたよスウェーデン!!　行ったことないけど！



（東京都　谷野おちば君）
☆彼女の声にみんなが振り返る。少女が歌うその訳も知らないで。

A-Fro ひみつ情報 今回からアフロズの後記コメントは、このはみ出しスペースで語られることになりました。まずは今回のポップン特集にご参加いただきまして、ありがとうございました。しかし、昭和ワルツの歌詞はグッときますね。特に俺や田渕さんのように三十路が近い世代には……。それから、迫り来るのは三十路だけではなく締め切りだったり。投稿の締め切りも守っていただけるとありがたし。（サクテル）

アフロCMYK

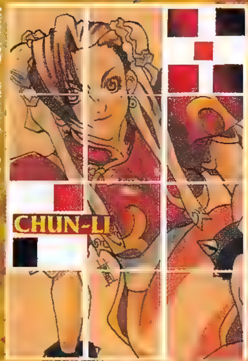
アーケードゲーム大好きですかーッ!?　そんな気持ちがこもったイラストをばノンジャンル大紹介の通常営業空間、それがみんなの「アフロCMYK」！



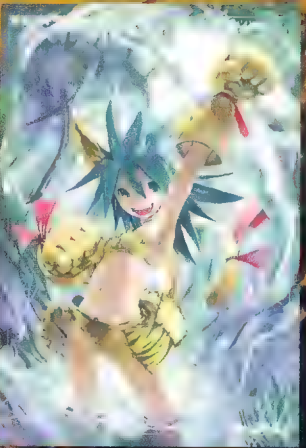
（大阪府　Rikotoさん）
☆髪を操りゃネ[illegible]耳ウサ耳と自由。耳萌え君はビバ[illegible]体と崇めるがよい！



（神奈川県　[illegible]の虫さん）
[illegible]



（東京都　葉月忍さん）
☆やや[illegible]永遠不朽のテーゼか。格[illegible]の女といえば、やはり彼女かと。



（神奈川県　KEI君）
☆秋も近[illegible]時節ゆえ、このさわやかさで夏の業は洗浄！[illegible]も未だ[illegible]俺の〜って輩は多く、逆効果？



（神奈川県　[illegible]武マリ[illegible]さん）
☆何が彼女をKに駆り立てるのか…[illegible]その[illegible]には、とりあえず説得だ!!



（[illegible]県　井上哲也さん）
☆迷い子だけど、笑顔がよく似合う。子供は迷うことさえも楽しめるのだから。



（[illegible]県　[illegible]見エリ[illegible]さん）
☆[illegible]A[illegible]H[illegible]周[illegible]もあ[illegible]るの[illegible]え[illegible]!!



（大阪府　YU☆3君）
☆コスプレが趣味で公言する女王さまですが、いや[illegible]として、いやさ文明としてよーッ!?



（岩手県　ばっきゅーん☆さん）
☆出会わなければ、惹かれなかった。今は彼方か、無垢であった昔日よ。



（[illegible]知県　撮影道行君）
☆[illegible]知でありましょうが一言をば。[illegible]一切違和感ねえ奴が……ッ!?



（東京都　タマ君）
☆引力脱出速度ですれ違っても無傷。強度は地底人以上ゆえ、安心してつっこめぃ。



（宮城県　STO君）
☆そろそろ水着も見納めですかね。これからは秋の楽しみを大探求だ!!



（岩手県　きりふ風丸さん）
☆愛とカオスが渦巻く躍動感ーッ!!一瞬ポットが見当たらんのもまた吉。



（東京都　丸刈りコンバINチェリー一橋君）
☆痛いほど分かるぞ、その気持ち！札入れにクーポンしかない悲しみよ。

男気注入コーナー V・H・A

実態調査の結果、現代人には男気ミネラルが不足しておる。今回は台風の季節ゆえ、「嵐の前の静けさ」的立ち姿特集ッ!!



（大阪府　七竈君）
Ⓗ命さえも、自由の下に賭けられる場所。Be free……それがストリートのすべて。



（山形県　松吉君）
☆背負ったもの、闘う理由。それが少女をも武人へと変える。

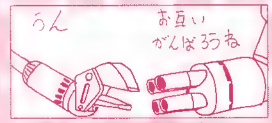


（三重県　渡天化G君）
☆ラフなネクタイが似合う男。ナイスミドル、無二の条件だ。

A-Fro ひみつ情報　キミは覚えているか！　いやできれば忘れていてほしいのだが、9月号で福田師匠がこっそり応募した「ちくわパニッシュ」の存在を!!　続々と罰ゲーム案投稿が届いており、もはや後には引けない状況なのだが・・・さすがに「貴様の二子玉川を万力でクラッシュされ」とか、人生変えちゃう夏かもネ的なもんを送りつけるのだけはもう勘弁ーッ!!（永遠罪人ちくわ）

アフログレースケール。

ゲームセンターに集う人々の悲喜こもごも&意見主張が詰まった1色投稿コーナー、「アフログレースケール」のお時間がやって参りました。読者の皆さんが語る、さまざまな角度から見たゲームセンターの姿に、きっと新しい発見があると思います。



（滋賀県　綾原寺藤章君）

進む革新と揺らぐマナーの間で

最近のアーケードゲーム業界は、『VF4』や『頭文字D』のように、カードなどを利用して遊びの幅を広げるものが徐々に多くなっている。

これ自体は非常に面白いことであるし、実際私も先に挙げた二作のカードのほかに、『モンスターゲート』のカードも持っており、楽しく遊ばせてもらっている。それに『バトルギア3』のキーのように、今後も増えるであろうサイドアイテムにも大いに期待している。

だがその一方で、どうしても言いたいことがある。それは、カードシステムのせいで以前より明らかに連コイン、仲間同士の回しプレイが増えているように思えるということである。

ここまで読んでいただいた方の中には、「ウチの街じゃそんなことはないよ」とか、「たまたま通っているゲーセンのマナーが悪いんだろう」と思われる方もいるだろう。ただ、東京などの都会のゲームセンターのマナーがどれほどいいか私は知らないが、私がよく行くゲームセンターでは、そのような光景が多々見られるのである。

特に、『VF4』ではカードを差したまま連コインする者、チームを組んでいる者同士での回しプレイが本当に多い。

後ろに立って待っているにもかかわらず、何の躊躇も無く連続してコインを入れられると、正直怒りすら感じることもある。さらにヒドイところでは、店員と談笑しながら連コインして、プレイを続ける者すらいる。もはや怒るというより呆れてくる。

車で一時間かけてゲーセンへ行ったのに、結局一度も『VF4』に触れられぬまま帰ったことも何度かあった。こうなると、メーカーがより楽しい遊びを提供しようと考えてくれたカードシステムも、ただの弊害に過ぎないのではないだろうか。

この問題を解決するために、まずはお店側の努力を求めたい。ただ「連コインはやめましょう」との紙を貼り出すだけではなく、常連客や一部の客だけをひいきせずに、サービス業とは何かをもう一度考え直してほしい。

もちろんそれだけではなく、プレイヤー一人一人が"マナー"というものについてよく考えてみることが、必要不可欠であることを忘れてはならない。

ゲームセンターは決して特殊な場所ではなく、公共の場であり、一つの社会なのであるということを忘れないようにしたいものだ。

（青森県　おまえ君）

☆いかに面白く、楽しいシステムを提供してくれても、そこに"マナー"が介在していなければ、万人に本来の楽しさを提供できるわけではありません。

店側の方針に特殊措置が取られていない限り、基本的なマナー（後ろで待つ人がいる場合には連コインを控える）などの約束事は、守っていきたいところです。

自分がされて嫌なことは、他人にはしない。幼少時に習う基本事項です。お忘れなく。



（静岡県　中村英明君）
☆魂のほとばしるまま……シャウト！　シャウト！　シャウト！
ぜひとも正式発売してほしいだっぴょん。



（兵庫県　石垣さん）
☆戦場で激突するは、時代と戦場を越えた修羅どもッ!!
ちゅーか、語感が似てるだけやん〜。

ヤツが来る！毒舌最終兵器見参

ついに『VF4エボリューション』が発売！ということで、俺も新しくカード（以下エボカード）を買って、モーションの変わってしまったジャッキーにかなり戸惑いながらもゴリゴリとプレイをしていた。

そんなある日。

何気無くゲーセンに行き、エボカードを取り出そうとパスケースを見ると……無い！

エボカードが無いのだ！とりあえず身の回りのカードを入れそうなモノを全部確認したが無い！これはヤバい！

至急自宅に確認を入れたが、自宅にも無いという。もちろん車にも無い。

つまり……落とした、ということだ。我ながらこれは不覚の極みッ！

確かに発売されて日が浅く、試合数はそんなにこなしていないので、カードロストの悲劇は最小限で済んでいるともいえる。だが。

問題は俺のリングネームだ。リングネームがリングネームなので、「騙り」を使う猛者はいない……と思う。

というかむしろ「おやエボカードが落ちているよ」などと軽い気持ちでスロットに入れたが最後、突拍子も無いリングネームが出てきて、いろいろな意味で狼狽、というような嫌なケースが生じているかもしれないと思うと、コレは急いで該当ゲーセンに確認を取る必要がある。

結果は「NO」。じゃあ次はカードで買い物をした電器屋に問い合わせだ……って、エボカードをどう説明すればいいのか。まあ形状を言えば大丈夫か。

俺「すみません、表が赤で裏がブルー地にナンバーが入っている会員証みたいな奴、落ちてませんでした？」

店員「は？」

正しいリアクションである。その後説明を繰り返し、探してもらったがやはり見付からなかった。

結局、俺は断腸の思いでロストカードを抹消し、新規にカードを作り直した。

VF者にとってエボカードは、通常のクレジットカードと同じぐらい大切なものであり、管理には十分過ぎるほど気を付ける必要があるなと痛感した次第。

それと、万一エボカードを拾ったら、速やかに店員に届けようと思った。

……なんか本当にクレジットカードみたいだな……。計画的な利用が大切なところとか。

（佐賀県　諸江カズノリ君）

☆今回のグレースケールは、カードネタ2連発でお送りしました。ゲームカードはかなり頻繁に出し入れをする物なので、キャッシュカードなどと同じ物に入れとくのは危ないかも〜。

専用カードホルダーを作って、腰につなげたり首から下げておくと安心二重丸。おいどんは携帯電話のケースに入れちょるですたい。



（岩手県　天空美月さん）
☆住民登録じゃなくて、愛犬登録されてたらどーするよ、あわわ、



（福岡県　倉長行矢さん）
☆今月のVSシリーズ第二弾。『メルヘンメイズ』とロアのアリスが加われば、四人同時で遊べるZO！

A-Fro ひみつ情報　現在、この原稿を書いているのはAMショー前であるからして、少し浮かれ気分でロケンロールなアフロズ一同でありますが、読者諸氏の皆さんも、ショーに来訪した折に何を感じたことや発見したことがあったらならば、遠慮なくハガキをしたためてA-Froに送るがよかろう。ただ「行ってきました！」という報告でも全然オッケー。ショーレビューなども待ってるバリ（あふろツ）

アルカディア大瀑布

全国8万人強のゲムっ子の将来を、つもり貯金で支え続けはや10年。



立花水樹さん)

ゲーセン裏戦記 血風狂乱編

いきなりですがどんな人間にも一つくらいは長所があるってモンです(激遠い目)。

私はといえば、無駄に健康なとこでしょうか。でかい病気はおろか、入院さえしたこと無い。元気有り余ってる私の数少ない社会への貢献は、そう、献血。暇を見ちゃあ、ちょくちょく献血に行く日々。

その日も無事に400ミリ献血を終え、いいことしたねと偽善者くさい満足感で大いに気をよくしたままゲーセンへゴゥ！ やっぱ、暑い夏はクーラーがガンガンに効いたゲーセンに限るよNE！

一切の迷い無しにナイス★ツッコ……」否、対戦コーナーへ。お、『カプエス2』。はい決定!! 100円投入！ 響かわいいなあ。こんなにかわいい子、前線に出せないよねってな具合でレシオ2振って三人目に。

と、しばらくして乱入が。舐めるなと迎撃開始って、え、もうこっちは三人目ですが？ これはいわゆる瞬殺モード？ ユダめ……私と響のシンクロ率を思い知れっ、の気合いでもって、二人を抜き返す。っしゃ、このまま押し切ってくれるわ!!

とはいっても、やはり相手は強者。万年ヘタレな私が勝てる道理もなし……ごすごす減ってくゲージ。黄泉路は近いよママン……。

……ぷしっ！

ああ、負けちゃった……？ 今、なんか赤っぽい個体が視界の端っこを——って、腕が何だか赤々となってるんですが？ シンクロ率400パーセント？ 響と一緒に私もKO？ 献血痕に張ってたガーゼどこやったっけ……っておいおいD-E出血、もとい大・出・血！

リキ入れ過ぎてガーゼ吹っ飛んじゃってるYO！ 血が、血が止まんねえー 筐体周辺はたちまちパニックに……あ、そこにいらっしゃるのはマジドロのデスさま？(朦朧)

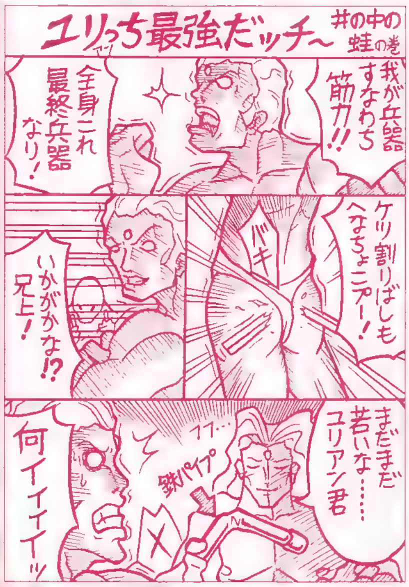
結局、店員さんから絆創膏を頂くことで落ち着きました。びびらせた周りの方、その節はほんとすみません……。

教訓・献血の後は安静にね！(死を恐れぬ心地で)

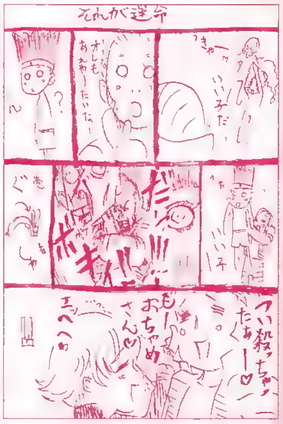
(埼玉県 ひだまあざみ@文章投稿埼玉部門さん)

Ⓗ生と死が彩るリアルファイトの記録である。そう、ゲーマーたる者、献血後だろうが小指つめた後だろうが、日課のゲームだけは欠かしてはならぬ。対戦ゲーマーなら、なおさらなり!!

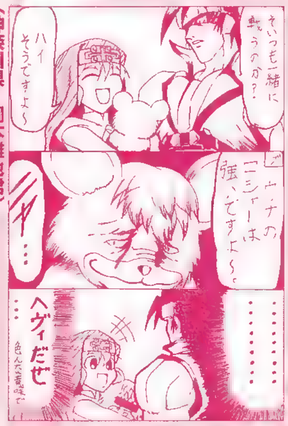
血やその他諸々が噴き出ようとも、「どうだッ!!　血の目つぶしはッ!!」と、DIOさまチックにキメてこそ、真の阿羅漢であるといえよう。



(東京都 良月君)
☆「天帝」ギル、第4のスーパーアーツが開眼……いうまでもなく投げ技な。禁断の桃臀部にその身を委ね、来世の果てまで救われるがよいッ!!

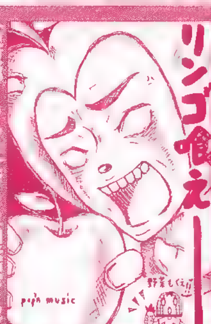


(千葉県 なす君)
☆ジョーの運命とかはもう今さらだけどさ……。問うてはならんのだろうか、「何故か」とは。



(神奈川県 岡本雅也君)
☆こ、このロジャーはデンシャー度高えぇ！ 後ろに設置されたら逃げ場はなかろうな。

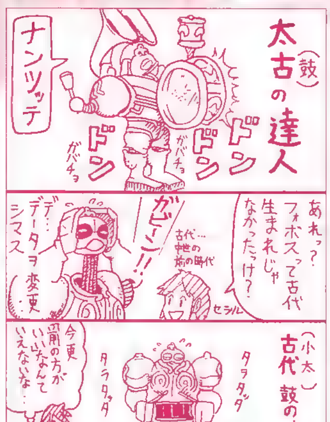
『ポップン』特集回恒例 闇ポプ金枝編



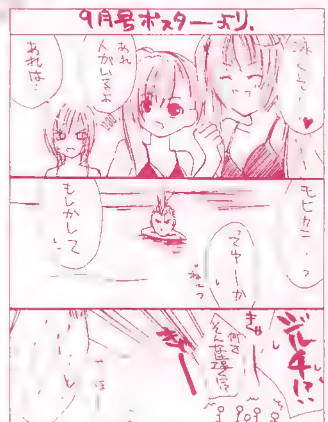








(熊本県 エレ金哲君)
☆シケギャグなのに心温まるという不思議。名作劇場の予感に免じ、裁判送りはナシで。

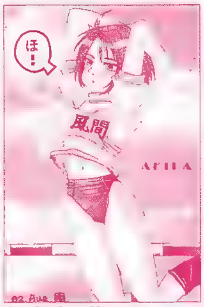


(兵庫県 ナナセ藍さん)
☆読者間でも大反響の隠密ジルチ。GOLI氏の技に総員完敗の模様！

A-Fro ひみつ情報 押忍、ちくわッス。最近「初投稿です」とおっしゃる投稿者の方も非常に多く、うれしい感涙に水分奪われゴビ砂漠はとても生きて渡れまいッてなところです。しかもいい感じに当「大瀑布」の遅効性毒素に冒され、皆次々とこの独特の空気に馴染んでくれている模様ッ!! この調子なら、「大瀑布」が全人類の共通聖典となる日も70年くらいは早まろうってな勢いだ！

ゲルエロス村

エロスに終わりなく、旅路は続く。人ならば惚れて当然のこのコーナー、今月も村民のリビドーは絶えぬ。吉!!



（京都府　佐々岡ゆりのさん）
☆秋は体育祭＝体操着の季節。ぜひ当村でも体育祭をば……。



（群馬県　南京嬢さん）
☆欲望に、忠実ですな……。ぬぅ、選べっていわれても心の準備が……（半崩壊）。



（北海道　逝弥京斗さん）
☆……眼・福ッッ!!（親指立）エロスは人を幸せにする力さ。それも無制限に。

ブリセル大作戦

その語源が「ブルセラ」だと勘違いすることは無、ここは男キャラを女性化するってぇだけの無垢な企画デス。最近人気急騰中ーーッ!



（三重県　もんもさん）



（愛知県　早乙女ナミさん）



（　県　氷夏雪　さん）



（静岡県　江阪ヨシヲさん）

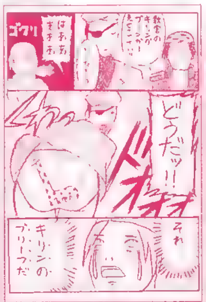
今月のシケギャグ暴走者　速攻裁判所

判決

夏はSG冷房生産サンクス!!が、夏が終われば犯罪者ゆえ、SG投稿一生涯義務化の刑で。



（おフランス　そたい君）
☆すでに高飛び済みの確信犯。寒いよ、しかも、後味引きずるよ……。



（熊本県　激甘♡さくらんぼタルト君）
☆本当に……勢いだけだ。勢いだけの純粋SGだッ!!

MM 無理想 無解決 ターボ

読者さまのアンケートハガキの片隅から、フレッシュネスなネタを提供致すのがこのコーナーの主旨であり、決してフレッシュレスではないというところを皆の胸に留めておいていただきたい。

ど……必要なときに限って、ポケットに無い……。
（兵庫県　KEN君）
☆いつもはポッケにジャラジャラ入っているくせに、いざ使うとなると必ず消え失せる小銭の謎。小人がどこかに隠してしまうのでしょうか。

ちょ、ちょっと! なんてことなの!! 今回、「ひねくれムサピィ」のページコーナーが無いじゃないの! 毎号ムサピィに会うのに楽しみにしていたのに!
あのスマイル! あのブルーな顔! あなたとの出会いはとっても刺激的だったのに、別れるなんて早いっスよ!!
（沖縄県　ROSEと申します!君）
☆復活嘆願書がガッツリ集まれば、ヤツは必ず帰ってくることであろう。
あと、今年のアルカディア大賞のキャラクター部門で上位入賞を果たせば、新作4コマが拝めるであろうことは必然。みんなの力で、ムサピィを冥府から呼び戻そう。

「ダラテン」＝『堕落天使』を、ぼんやりと『ダライアス10』のことだと思っていました。（誤）「えっ!? 『ダラ10』なんて出てたの!?」
（神奈川県　十点ブロック君）
☆極めてナチュラルなボケと思いきや、実は巧妙に仕込まれていた純粋ネタだったのではないかと勘ぐる今日このごろDA。

『出撃！戦国革命』、クレジット10円はうれしいけれ

最近、A-Froのどんなコーナーにも驚かなくなってきた。……むしろ「見たい」と思える……。
（北海道　YAS君）

☆そいつは末期症状だぜボーイ。人間には、越えちゃならねえ境界線があるんだ。でも、俺たちはそんな君が……好きだッ。

猛者通のすぐ後にアルカデチャット倶楽部があるのは、読者のメンタル面を考えての配慮ですか?
（大阪府　01ナイト君）
☆では次のハガキ。

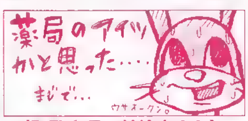
市販の音楽CDのリズムで動くマッサージチェアがあるらしい。その技術を使って、自分の好きな曲でプレイできる音ゲーが作れないだろうか。
いろいろ問題はあるだろうけど、実現すれば誰もが夢見た究極の音ゲー。ゲーセンで「おしゃれブリーフ（MEN'S5）」が流れる日が来るかもしれない……。
（埼玉県　ケロパス君）
☆オウ、ナーイスアイディアデースネー! と思いきや、音ゲーは譜面職人さんたちが必死で考えた「曲に合った譜面」があってこそ面白いんですよね。
でも、譜面職人さんの思考アルゴリズムを搭載した譜面自動作成マシンが有れば……あわわ。



⬆（東京都　はいぱーカレンさん）
☆アイドルデュオとしてデビューさせるか。



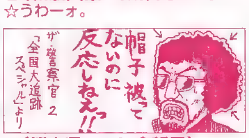
⬆（北海道　水神竜さん）
☆やっぱり生ゴミ判定なのか。



⬆（和歌山県　鼓怜史さん）
☆うわーォ。



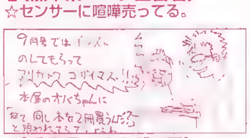
⬆（大阪府　田村さん）
☆次の「WCCF」はこの線で。



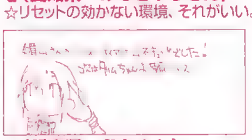
⬆（熊本県　エレ金哲君）
☆センサーに喧嘩売ってる。



⬆（愛知県　みなぎゆうさん）
☆リセットの効かない環境、それがいい。



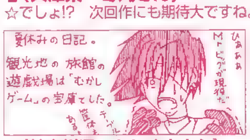
⬆（兵庫県　オクガワ君）
☆その気持ち、分かる。今号も2冊で。



⬆（兵庫県　冬丸さん）
☆でしょ!? 次回作にも期待大ですね。



⬆（神奈川県　安藤君）
☆覚悟の上。いわばカミングアウト。

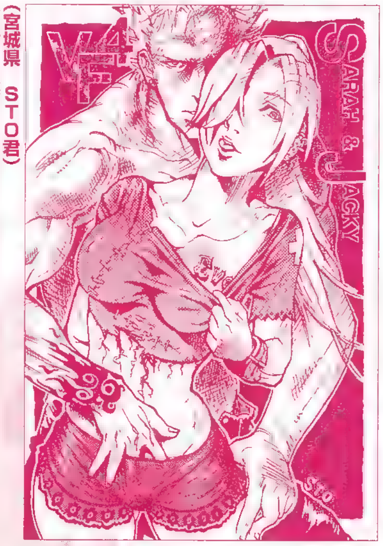


⬆（神奈川県　としひささん）
☆怪奇! 場末の行楽地に過去の怨念が!

A-Fro ひみつ情報　今回の企画は「ポップン」特集だったワケですが、いざ特集化ということで見つめ直してみると……初めて「ポップン」を9ボタンでプレイしたあの日の衝撃と胸ドキ感が、おそらく生涯忘れないであろうと思い出されて懐かしい気分です。やはり未体験のゲームジャンルにそろりそろりと手を伸ばす時のあの感覚は、ゲーセン独特の快感ですな!!（常に初恋ちくわ）

げえせん歳時記





(宮城県　STO君)
☆タブーは越えるためにある。進化という、大義名分の名の下に。

芸人ソウルで君よ輝け

見たよやったよ『ナイス★ツッコミ』。

繁華街の店先にそびえ立つそれは、道行く人の歩みを止める何かを放っておりました。というわけで、早速2コイン入れて、ネタ選択。

まずはアメリカザリガニのネタをチョイス。アメザリに歌を誉められた過去を持つ(なぜか実話)自分としては当然でありましょう。

しかし、ツッコミの位置関係を把握し切れず、1週目で撃沈。人があまり居なくてよかった……。

それでも懲りずにもう一回。あいづちとツッコミのタイミングに注意しながら、アイテムフル活用で何とか2週クリア。3週目は、またもやアメザリのネタを選択するも、アイテムのLv.が足りずにクリアならず。

しばらくして、アイテムのLv.は次の週に持ち越せることが判明したので(遅い)、うまく調節して3週目を四百人越え。見事初クリアです。その後も順調にやり込み、全ネタクリアを達成しました。大勢のギャラリーの前でプレイする臨場感と興奮を久々に味わいましたよ。

このゲームは、正しいツッコミやタイミングを覚えて完璧に決めるのも楽しみの一つですが、それを追求するあまり、精密機械のような淡白な動きになってしまっては本末転倒。一定以上のテンション維持で挑むが吉。考えるな、感じるんだ!(ワケ分からんわ!)

では気になった点を。

●ノリツッコミが決まれば、人数が一気に増える!　重要。

●ダックスープのネタは展開が非常に早い!　注意。

●若手に目が行きがちかもしれないが、たかし・ひろし師匠のネタも渋くてイイぞ!

そして次回作では、とおるちゃんの「ここで笑とかんと、もう笑う所ないですよ」にツッコミ入れてえ!と強く思うのでした。……全国区でこのネタはマイナー?　つらいのぉ。

(大阪府　正本果因君)

☆このゲームをプレイするときには、とにかく「楽しそうに!」やってくれーッ!

何か、イヤイヤやらされてるんスよ～みたいな憮然とした表情でプレイしてると、見ているギャラリーもちょっぴし寂しいぞ。強引な笑顔ときびきびした動き!　そいつさえあれば、ギャラリーとのグルーヴは完全成功といえるだROW!

滅びのその日は突然に

7月19日、ついに「極殺兵器ども」との邂逅を果たしました。これが夢にまで見た「大往生」2周目……。つうか、あの弾幕は夢というよりむしろ悪夢ですヨ。あっという間に死亡。とはいえ、やっぱりうれしいですね。ここまでたどり着けたことに、ささやかな誇らしさを感じながらそう思います。

当初は1周クリアが目標で、2周目はちょっと敷居が高いかなぁ?　と思っていたのです。しかし、案外アッサリと1周クリアは達成できたので、せっかくだから2周目を目指してみようと思い立ってからはもう苦労の連続。

残機潰しと積極的なボム使用を攻略の要にしているボクとしては、2周目への突入条件「2ミス以内」と「使用ボム3個以内」は厳し過ぎると判断。結局、残された条件「蜂アイテムパーフェクトが3ステージ以上」を目指すことにしたのですが、それまで蜂アイテムを全く意識してなかったので、蜂の場所を覚えて、今までのパターンを練り直し……という日々を重ね、2周目までたどり着きました。

今は2の1すらクリアできる気がしませんが、少しずつ進歩していけたらと思います。そしていつか火蜂と戦ってみたい。まだ夢ですけど、そんな夢を見させてくれるゲームと久々に出会った気がします。

「大往生」を辞書で引くと「安らかに死ぬこと。少しの苦しみも無い往生。立派な往生」とあります。いずれにせよボクのこのゲームにおける「大往生」はまだまだ先の話になりそうですよ。

(神奈川県　くらりのふ君)

H漢の死に様を決めるのは、ズバリ生き様そのものである。目指せ、前のめりの大往生!!



(福岡県　武術師某さん)
☆そーいや運動会のシーズンですねー。各自、ファイターのプライドの下に燃えるべし。

GLASSMANIA 2002
～眼鏡の下に眼鏡ナシ～

ン喝ッ!　久しぶりに本職(眼鏡属性)に戻ってきた担当Tでありますが、最近はとみに眼鏡投稿が増えているものの、マイノリティならではの旨みの減少という二律背反に悩まされる今日このごろDA!



(神奈川県　らんらんさん)
☆うむ。認可。



(埼玉県　でばいそ君)
☆一日一食の眼鏡は病気知らず。



(東京都　朱雀雪那さん)
☆発売後一年経ったけど、まだまだ大人気。眼鏡のご利益だよNE。



(静岡県　三百君)
☆こいつら、絶対どこかでつながってます。オーラが同じなんだもん!



(神奈川県　MSY君)
☆担当的にはオールウェイズ強化月間にしたいので、応援シクヨロ。



(ないしょの森　KNI君)
☆KNI君のアドバイスを参考に、眼鏡バトルの旅に出るもよし。

A-Froひみつ情報　今回のA-Froから、いろんなところをマイナーチェンジしてみましたがどうでっしゃろ?　目立ったところでは次回予告や後記のリストラ、ハガキの掲載サイズの変更などが挙げられますが、少しは読みやすくなっておりますでしょうか?　これからも試行錯誤しつつ誌面充実を図りたいので、よりよい豊かな改善案をお持ちの方は、どしどしご意見お寄せください。(あふろヅ)



(新潟県　小猫屋本舗君)
☆フ、なんとも扱いづらそうなオマケだぜ。ごめんうそ。

強さとの遭遇、それは起爆剤

ここ、南国鹿児島ではゲーム大会の開催が頻繁ではなく(自分が知らないだけかもしれないけど)せっかく練習してる『GGXX』も、公式大会が開かれる場所は熊本……。

高校生が簡単に他県なんか行けるか～ってな感じで愁いた今日このごろ、アルカディアでハイスコア集計をしてるプレイシティさんで『GGXX』の大会があると聞いて、早速行ってみました。

当日行ったにもかかわらず、ちょうど選手枠が2名空いており、アクセル使いの友人と参加してみました。

「よし！情○高校生の力を見せたる！」

と、友人とお互いの健闘を祈りくじ引き。

「一回戦の相手はと……」

トーナメント表を見てみると……一回戦の相手は友人でした(泣)。

結局、お互いの戦い方をすべて知っている友人にボコられ一回戦敗退。

そして思った、みんな強いよ。けた違いに。ほかの試合を見てて、むしろ一回戦敗退で良かった？　と思うほど、強い。もしやってたら、パーフェクト負け確実だよ……。

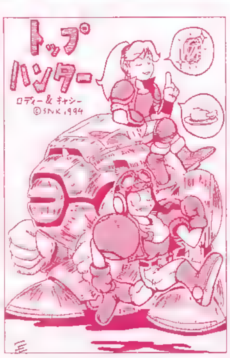
「次の大会までに腕を上げるぞ～」

と思いつつ、その前にくじ運をどうかしたい自分でした。

(鹿児島県　海月凪君)

☆仲間うちで楽しく遊ぶのもいいけど、大会のように、何らかの目標を持って練習すると、対戦格闘などは「伸び」が違いますぜ。

海月君も、次の大会では上位進出を狙って、ひたすら経験を積んでくだせえ。実力が付けば、運に左右されることは(あんまり)無いと思われるが、それでも駄目なら風水や占星術で何とかすべし！



(東京都　F・F太郎君)
☆良質のアクションゲームにチャレンジすれば、まだまだMVSも頑張れると思うのだ！



(長野県　桶田なりゆきさん)
☆今年も残っててよかった！新技ついてるといーな。

その"きっかけ"を未来の糧に

好きになる理由なんて、別に何でもいいと思うわけで。自分の場合、まさに『ポップンミュージック』がそれだったわけで。

正直今まで音ゲーなんてDDRをヌル～くやるのと、友人がやってるビーマニを隣で空打ちするくらいしかやってませんでした。

それが変わったのが、去年のアルカディア10月号の第1回ポップン祭。イラストの描き手さんごとに変わっていくキャラたち、いつの間にか、その世界に引き込まれていました。

そして数日後、友人を連れてポップンをプレイしにゲーセンへ。そこで、ポップンがキャラクターだけのゲームでないことも知りました。

そして『7』のサントラも買いました。『8』のサントラも買うつもりです。相変わらずヌルくバトルプレイとかばっかりやってますが、それでも本当に楽しいです。

ステキです、『ポップンミュージック』。そしてそれを僕に教えてくれた投稿者さん方、機会を提供してくださった編集部の皆さん、ホントありがとう！

(埼玉県　saku君)

☆少しでも興味関心を抱いたら、恐れずに前に進んでみるのが大事です。見過ごしていたものが、ふとしたきっかけで輝きだす場合もあるのですから。

皆さんも、アルカディアやA-Froを読んで、気になるタイトルがありましたら、積極的に手を出してみることをオススメしますよ。まずは、1コイン。そこから、世界が変わるかもしれませんよ。



(神奈川県　月影れむさん)
☆……なんかもう、種として違うよーな気が。そもそも、ヤツはメスなのですか先生ーッ。



(大阪府　慧麗至上主義時☆竜さん)
☆そのリズムは、まさに野生の妙味。弾ける大地のビートを、鍵盤に宿すの巻！

目指せ常連、燃やせ情念!!　ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

当「A-Fro」では、アーケードゲームを愛してやまない皆さまからの熱意・魂・そのほか諸々が込められまくった投稿をお待ちしております。ゲーセンに関連していれば、表現スタイルは完全自由！・弾けろ!!　優秀作品(eb！マークが付いた掲載作品)を送ってくださった方にはA-FroオリジナルQUOカードを進呈！　遠慮無くガシガシご応募ください。

●守って採用率アップ！　投稿作品全般のルール

郵送での投稿時には、お手数ですが封筒のみならず、すべての作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を明記してください。コレが無いと、QUOカードが当選しても送るに送れなくて悲し過ぎるぜ!!　ただしコーナー名は無理に書かなくても可。勝手にコーナー名を捏造するのも技かと!!

また、HPをお持ちの方は「URL」を書いておきますと、作品採用の暁には何と「ARCADIAMAGAZINE.com」内投稿者リンクに1カ月間URLが載っちゃうぞ！　URL不掲載をご希望の方はURLを書かないか、掲載を希望しない旨を明記してください。

なお、投稿作品は「未発表」のものを送ってください。個人HPなどに投稿作品をアップする場合は、投稿から45日後以降にしていただけるようお願いします。おおっとまたあったァ！　締め切りは「消印有効」ではなく「必着」!!　ちょっと遠い所から郵送する諸兄はゆとりをもって投稿してください。

●文章作品投稿規定

文章量は最大800文字程度にまとめてくれると助かります。誤字や文法の間違いがあっても、そこは掲載時に直しますゆえ、安心して勢い重視でヨロシク。E-mail投稿も受け付け中、日々ネタを送りまくるが吉！　ただしE-Mailの場合は同じファイル内に本名・住所などを忘れずにプリーズ。

●ゲームイラスト(カラー、モノクロ、CG)投稿規定

サイズはハガキサイズ～A4くらいが最もポピュラー。タテ・ヨコの比率もハガキのそれと同じくらい(3:2程度)にするのが基本技といえましょう。イラスト内の文字は大きく分かりやすく、また用紙の端から5mm以内に文字を書くと、掲載時に文字が切れちゃう可能性があります。特にマンガ作品を描く場合は要注意ですぞ!!

☆CGデータ投稿の特別規定

カラーCGに色数制限はありませんが、RGBだと印刷で出にくい色がありますので(特に蛍光系は要注意です)、あらかじめCMYKモードで作成するのがオススメです。モノクロCGの場合はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでも大丈夫！

推奨サイズは592×874ピクセル、または350dpiで7×5cm程度。

また、作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを、必ず同一フォルダに入れて送ってください。このフォルダは1作品ごとに別々で作ってネ。E-Mail投稿時には、フォルダごと圧縮して送ってくださいまし！　なお、E-Mailでは、圧縮後データサイズの上限は3Mです。コレを上回ってしまう場合は、郵送での投稿をお願いします。郵送なら非圧縮の形式でも送れますぞ!!

セーブファイル形式はほぼすべてに対応してますが、イチオシはフォトショップ形式(psd)です。JPEG形式(jpg)は画像劣化のためおすすめできませんが、やむをえない場合はクオリティ75～95%以内で保存してください。

次々号1月号の締切は……10月18日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
通常投稿も常時受け付け中！
そんなA-Froのあて先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com



この世をば　同人天国とぞ思う　望月の……

ゲーパロ 愛の館 へいらっしゃいませ!!

欠けたることもなんとやら、和歌としては激しく字余りですが。満月のように満ち満ちた力で、世界を席巻する同人誌！　でも他人に迷惑をかけちゃダメですっ。今月も選りすぐりの7冊をご紹介いたしま〜す！

KOFシリーズ　発行／夜行性親子の華麗なる生活＆宇宙回天

骨肉☆カウガール



ギャグ

参加者8名によるショートギャグ集。ほのぼのネタからアニメ・CMパロ、妙にカワイイ下ネタまであるバラエティに富んだ1冊です。



B5版　40P　オフセット　表紙カラー
900円為替（送料込）
〒534-0011　大阪府大阪市都島区高倉町1-14-25-406　谷口様方CR係

エスプレイド他　発行／サイコ屋・K

Navel of World



ギャグ

微妙に下品め、かつヒド風味のオチで笑わせる1〜4Pのショート集。『プロギアの嵐』と『ぐわんげ』ネタも収録されています。



B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円分の無記名小為替+200円分の切手
〒340-0033　埼玉県草加市柳島町254-1
柳島団地2-105　千葉絢子

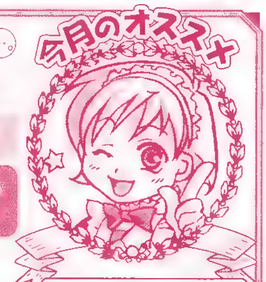
ポップンミュージックシリーズ　発行／40uniuni…。



犬の生活SP　type04

ギャグ

B5版　36P　オフセット　表紙カラー
700円為替（送料込み）＋宛名シール
〒470-2103　愛知県知多郡東浦町石浜中平地28-17
長野香子



『ポップン』のDeuil本、破壊力バツグンです！

1〜4Pのショートギャグ集2人誌です。コマ割りやコマ内のキャラ配置が非常にうまく、ネタの破壊力がストレートに伝わる1冊です。

カッチリした線質にかわいいデフォルメの絵柄、爆発力の強い笑いとじわりと染みるオチの連続攻撃がお見事。奥付の絵まで笑わせます。

伝言板
人との絆は尊い宝







★君は僕の宝物in原町FINAL
オールジャンル同人誌展示即売会、2002/10/20開催。
申込締切10/1。お問い合わせは、切手を貼った返信用封筒を同封してください。
〒971-8133　福島県いわき市鹿島町米田字南内22-8
鈴木様方「君僕準備会」

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。例えば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★同志求ム！
ⅡDX、DDR、ポップン、シューティングに情熱を注いでいる方！　老若男女・県内県外問いません（県内ならなお良いです）。
お便り待ってます。
〒421-3203　静岡県庵原郡蒲原町蒲原5384-26
シティハイムカオル203号　高坂翼



メイドの控え室　今月は毎年オナジミ、夏コミ明けに応募された同人誌が掲載されています。夏コミ自体もアーケードゲームのブースが数多く出ていてかなり活気がありました。大型イベントではマイナージャンルの本やページ数の多い大作が多いので、毎年この時期はあたしも楽しみにしています。もちろん、イベント合わせでない同人誌もどんどん送ってくださいね！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。■4コマ　4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ヴァンパイアシリーズ　発行／まる印のさかな

キョンシー天国





ギャグ

シリアス1本にイラスト＆ギャグ多数、総計100Pの超大型同人誌です！　絵柄は超プリチーで、ネタはややストレート風味かも？

制作者より：とにかくレイレイばっかりの本です。レイレイ情熱派の方には、ぜひ読んでいただきたいです。



B5版　100P　オフセット　表紙カラー
1000円分の無記名小為替＋310円分切手＋宛名シール
〒130-0004　東京都墨田区本所3-3-7-202
高長様方「キョンシー天国」係

ポップンミュージックシリーズ　発行／イエテン

M@donna03





シリアス

リアルな雰囲気の世界観で見せる、ハートウォームだけどハードなポップンパーティの裏側。アクションシーンのMZDかっちょいー！

制作者より：MZD×シナのマイナーカップリング本。[illegible]シリアスのつもりです。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
300円の小為替＋送料180円切手＋宛名シール
〒131-0032　東京都墨田区東向島1-10-13
則武様方「イエテン」係

鉄拳4　発行／Half Wing

Lee





小説
シリアス

鉄拳1～4までの物語を、李を中心に据えて描くビハインドストーリー。バランス良く節制の効いた文体で、男たちの心を渋く描きます。

制作者より：[illegible]



A5版　52P　オフセット　表紙カラー
定額小為替500円（本代）＋切手200円（送料）
〒326-0814　栃木県足利市通2-4-16-302
須藤弥生

お知らせしなければ伝わりません



しっかり決めておかないとトラブルの元？
牡丹、同人デビュー!?　その7
いざ、通販開始のその前に

牡丹「思いついたが1年前、いよいよあたしの同人誌が刷り上がってまいりましたー！　とりあえず通販開始でーす。さあ早く申し込みがこないかな～」
ジョイ「どこにも告知を出していないのに、だれがどうやって、あなたの通販開始を察知するんです？」
牡丹「あ、そうか。じゃあ一体どうすれば……」
ジョイ「あなたのやってる仕事は何ですか（汗）。同人誌の通販を告知する方法は大雑把に言って三つ」
①**雑誌の同人誌コーナーなどに投稿する。**ただし絶対に掲載されるとは限らないので、確実ではない。
②**イベントで配布するペーパーで告知する。**若干本末転倒気味だが、ペーパーだけほかのサークルさんに委託して、配布してもらうという方法もアリ。
③**自分のWebサイトで告知する。**Webサイトさえ開設していれば手軽だが、コンピュータを持っていない人には情報が全く伝わらないという欠点がある。
ジョイ「まあ、このほかに同人誌ショップに委託、という方法もあるのですが、それは別の機会に詳しく」
牡丹「不確実だけど、一番広く情報が流れる可能性があるのは①ですよね。よし、じゃああちこちの雑誌に投稿してみよう！　もちろんゲーパロ館にも」
ジョイ「審査は厳正中立、コネは一切ナシですぞ」

その前に決めたり調べたり

ジョイ「しかし、通販告知や実際の通販をはじめる前に、準備しておかなければならないことがあります」
①**本を送付するための封筒を用意する。**
返信用封筒として申し込み側に同封を求める場合もあるが、今は売る側で用意するのが一般的。A5の本なら角形5号か6号、B5サイズなら角形3号か4号が適当。
②**送料用切手の値段を決める。**そのために実際に封筒に本を入れ、郵便物としての重さを量っておく。
40P前後の同人誌なら普通は100g～200gの範囲だが、同じページ数でも、コピー誌とオフセット誌の違いや紙質によって重さはかなり変動するので、絶対に実際に計測すること。はかりを持っていない場合は、郵便局へ行けば重さを量って貼るべき切手の値段を教えてくれる。ちなみに、A5でもB5でも定形外郵便となり、切手の値段は以下の通り。

50gまで120円	75gまで140円	100gまで160円
150gまで200円	200gまで240円	250gまで270円
500gまで390円	750gまで580円	1kgまで700円

ジョイ「まあ1kgというのはちょっとした辞典より重いので、同人誌では実質あり得ない重さですが」
牡丹「なるほどなるほど……。あーっ、あたしもっと重要なこと決めてなかった！　あたしの本自体の値段。どう決めればいいんでしょう、値段って」
ジョイ「一番基本的な方法は、本を制作・販売するのにかかった全費用を印刷冊数で割る、というものです。ただしそこに自分の手間賃、同人誌についてのスタンス、心意気、野心などを足し引きしますから、基準はあってなきがごとし。当館でも、オフセット36Pで本代無料という本を掲載した事がありますしね」
牡丹「うーん、印刷費用÷冊数＋野心－読者サービス×萌力＝……あたしの本の価値はいくらなの一!?」
ジョイ「……かける、もえぢから、とはッ……!?」



餓狼伝説シリーズ　発行／＋EIL＋

HONEY:B





シリアス

平和に溺れられない男たちの心を潤すひとときの闘い。ワイルドな描線と細身のスタイルが魅力的です。オマケ的ギャグ3本同時収録。



A5版　36P　オフセット　表紙カラー
400円の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒981-1106　宮城県仙台市太白区柳生4丁目5-1　阿部様方　乳井直子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたら、このコーナーの意見・感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。11月末に掲載を希望する人は**10月21日(月)必着**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

[illegible]

『WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002』サイト

ミヤムーウェブ
ゴーヤン
http://www.miyamu-web.com/WCCF/index.html

情報提供者	攻略情報などを公開してくれる人
日記	WWWといえば他人の日記、ウンコと思おう
設置店	対象となるゲームがあるゲーセン

ケータイでトレード

『WCCF』の攻略、情報交換などプレイヤー同士の交流がサイトの目的。サイトデザインは携帯電話からのアクセスを考慮したものになっている。もちろんパソコンからでもアクセス可能なので、自宅に居ても外出先でも情報交換を楽しめる。

掲示板とチャットがメインコンテンツになっており、「WCCF掲示板（情報交換、攻略）」「トレード掲示板（カードトレーディングの場）」「売買掲示板（執筆時休止中）」がある。チャットは「WCCFチャット」が用意されている。

また「日記一覧」は、さまざまな人たちの日記へリンクされているので、日記リーダーの人はぜひ活用してみよう。



携帯電話向けコンテンツのためサイトは文字情報が中心。トレードは腰を据えてじっくりとやりたいね。

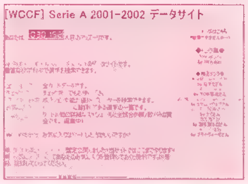
[WCCF] Serie A 2001-2002
『WCCF』Serie A 2001-2002管理人
http://isweb44.infoseek.co.jp/play/wccf/

検索	データベース系サイトの超便利機能
レアカード	トレカの楽しみで持っているだけで自慢される！
データベース	対象となる情報や関連情報が蓄積されたもの

カード情報とその検索ならおまかせ

『WCCF』のカード情報を提供しているサイト。携帯電話でも閲覧できるが、主力コンテンツはカード情報の検索機能だ。検索できる情報は全カードリストを元にしたもので携帯電話からも情報を入手できるが、このサイトをフルに活用するには、やはりパソコンからのアクセスが望ましい。検索条件にはカード種別、ポジションおよび各種パラメータを条件に検索する方法やカード番号を入力する方法、そのほかに任意のキーワードを設定する方法の4種類がある。

携帯電話から検索する場合は、カード番号でのみ検索できるので、調べたいカード番号をメモしておこう。



網羅されたカードデータの多さと多面的な検索機能は確実にプレイする際の力になる！　プレイヤーは活用せよ！

せりえFマイナス
CAP
http://www.h4.dion.ne.jp/~cap.wccf/

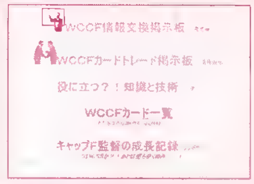
知識	ゲームを深く楽しむには知識（情報）が必要
テクニック	情報や経験から編み出されるもの
知識と技術	これらを備えるとゲームがさらに楽しくなる！

活発なWCCFファンサイト

ページ全体からパワーが感じられ、ついついアクセスしたくなるサイトだ。

情報交換とカードトレーディング掲示板、カード一覧、攻略情報、リンクなどがある。特にチェックしてもらいたいのは、攻略情報（コンテンツ名は「役に立つ?!知識と技術」）。サイト管理人をはじめ、ほかのプレイヤーたちの体験談や攻略が掲載されており、プレイヤーならば抵抗なく読める。すべての文章を読めば、いろいろな情報が即戦力として身に付いているだろう。

カード一覧はほかのサイトへのリンクだが情報が整然とまとめられているので、一度はチェックしてみよう。



『WCCF』プレイヤーなら、トップページの下の方にあるリンクもチェック。十分活用できるサイトばかりだ。

「ビーマニ（男キャラ）」CGサイト

SOLITON
麻乃みあ
http://ihome.to/asanomi/

掲載しているCGは待ち受け画面にして楽しめる。サイトには慧靂やデュエルのほかにも、かわいいタッチの女性キャラCGもあるのでチェックすべし。



優加武
管理人
http://www.an.wakwak.com/~critical-3rd/

サイトではCGのほかに、夜間にじっくりと読みたい小説や、4コママンガ（筆者オススメ）などを楽しめる。掲示板は文字板と絵板が用意されている。



Je vais en chantant
とうまるい
http://www.cmo.jp/users/toumarui/

CGは男女ともにポップでかわいい。『ビーマニⅡDX』『ポップンミュージック』がメインで、4コママンガも楽しめる。テーマ設定チャットもグッド。



rota
山マチェ
http://www5e.biglobe.ne.jp/~rota/

CGがメインコンテンツで、独自のラフなタッチと個性的な色使いのCGが数多く見られる。また、掲示板の絵板や落書きコーナーなども要チェック！



Electric DRAGON
UG-Low
http://ereki.fc2web.com/

エレキファンによるエレキファンのためのサイト。掲載CGはエレキコーナーにある絵板のもの。このコーナーでは、ほかの絵描きさんのエレキCGも楽しめる。



DIA IMITATION
エイタ
http://www.lilac.cc/~dia/imitation/

小説サイトで数多くの『ビーマニⅡDX』小説が読める。登場キャラはユーズ、ナイア、ニクス、士朗が中心で、ギャグありシリアスありで展開されている。



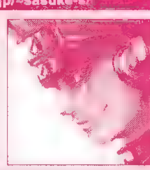
YELLOW CABWEB
ゴア
http://goa.velvet.jp/

力強い線で『ビーマニⅡDX』にマッチしたCGを多数掲載している。アニメ塗りでないタッチと色遣いが非常に個性的で男女キャラ共に楽しむことができる。



神鳴
萩
http://www3.kcn.ne.jp/~sasuke-s/

『ビーマニⅡDX』中心のCGが掲載されており、テーマによってイラストのタッチが使い分けられている。ぜひ美しく彩られたCGを堪能してほしい。



Collection
神斗
http://isweb44.infoseek.co.jp/play/nise004/

『ビーマニⅡDX』の専用コーナーがあり、そちらに識、ユーズ、サイレンなど各キャラのCGが掲載されている。掲載CGにピンときた人は早速チェックしよう！



TIPS
wwwの泳ぎ方

老若男女を問わず楽しめる「ビーマニ」はサイトの数も人気に比例して膨大な数を誇る。そこで活用してほしいのが「WebRing」というかいわゆる「同盟」だ。筆者イチオシの同盟が「7Keys union -4th style-(http://www5.ocn.ne.jp/~sky gate/7keys/index.html)」で、参加サイト数は170を超える大所帯だ。

また、「ビーマニ」系同盟の特徴として「同盟」がジャンル分けされていることが挙げられる。具体的には、「曲ジャンル別」「アーティスト別」「スタッフ別」「キャラクター別」などがあり、そのほかに「メーカー（KONAMI）」や「ゲーム別」などがある。

また、その「同盟」を検索できるサイトも併せて活用しよう。オススメは「同盟大好き（http://lovin.pos.to/doumei/）」。実際に検索してみると、世の中にはこんなにも「同盟」があるのか……と驚くだろう。登録されている「同盟」は「五十音別」「ジャンル別」などで整理されているほか、検索もできるようになっている。ほかの「同盟検索サイト」も紹介されており、「ビーマニ」系サイトを泳いでいくには「同盟」のチェックは必須事項。ドンドン活用するべし！

泳ぎ方PLUS ! 気に入ったCGをパソコンに保存したら、小説を読んで感動したら、気に入った画像を携帯電話の待ち受け画面にしたら、ぜひ掲示板に感想を書き込むなどして、管理人（創作者）さんに感想を送ろう。マナーといえば堅苦しいが、トップページのカウンタが増えたり、見た人からの反応があることも、次の作品を生むヤル気につながるのだ。

ポチッとにゃ〜™

落ちモノ系のび〜るパズル始動！！

コンパイルが沈黙を破ってついに新作落ちモノ系パズルゲームを発表！『ぷよ』伝統のかわいいキャラも健在!!その設定を、ここに独占公開!!

ポチッとにゃ〜◎設定資料集

Story

千年に一度だけの「ポチッとにゃ〜祭」が開催された。プリムはごほうびのプリンに釣られて、同様に神さまに選ばれた者たちと「ポチッとにゃ〜」勝負をすることになる。「ポチッとにゃ〜祭」のほんとうの目的も知らずに…。

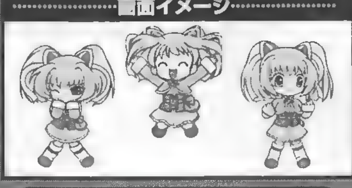


ソルレシエルの町で暮らしている魔導師のタマゴ。両親と猫の3人家族。

魔導師としては発展途上で、[illegible]を秘めているが、[illegible]ため、どちらかといえば落ちこぼれ。しかし、とことんポジティブでマイペースな性格のせいか、本人はそのことを特に気にすることなく、毎日を幸せに生きている。

特技は早食いと大食い。昨年、ソルレシエル[illegible]組合が主催した早食い大会では、並みいる大人の参加者をモノともせず優勝をかっさらっている。

画面イメージ



開発より一言

アルルとイメージがかぶらないように気を付けました。イメージカラーは黄色とのことでしたが、髪をピンクにしたのでピンクがイメージカラーみたいですね。（キャラデザイン　[illegible]）



プリム・アモル

テスティス

魔族ながら魔導師志望という変わり者。俗に死神と呼ばれる一族の出身。
　とんでもない方向オンチで、魔導師を養成する学校を探して、三百年世界をさまよっている。
　きまじめな性格で、誰にでも腰が低い。



画面イメージ



開発より一言

兄のパラディススと並んで美形ということで苦労しました。なかなか思うように描けなくて一番枚数を描いたキャラです。(キャラデザイン　壱)

リヴ



生まれたばかりの世界樹の精　植物系種族きってのお嬢さま　世界樹という種族は、世界創造以来の膨大な知識を、先祖からうけ継いできているのだが、リヴの場合はまだその知識を活かす知恵に欠けている　今回は社会勉強のために人間の街へやってきた。

画面イメージ



開発より一言

キャラの設定をもらって一番悩まずにできたキャラです。そのため描くのも一番ラクで楽しい子です。(キャラデザイン　壱)



画面イメージ



開発より一言

気の強い元気なコをイメージして描いていました。チャイナっぽいのが好きなので、描いていて楽しいキャラです。(キャラデザイン　壱)

竜神さまと呼ばれるドラゴンに仕える竜人族の少女。一族を誇りに思っているが、閉鎖的な村での暮らしには飽き飽きし、外の世界にあこがれている

頼まれたら嫌とはいえない姉御肌、おだてに弱い、せっかち

ソンファ

舞いの[illegible]呪文の代わりに舞いによって魔力を導き、自らの身体能力を強化する戦闘技法エンシェントアーツを使う。

ふだんはクールをよそおうが、豪放磊落な地が出やすい。ストレスがたまりやすい性質。

画面イメージ



開発より一言

「武術が得意なキツめの美人」とのことで、設定で苦労しました。美人を描くのは楽しいのですが、設定はかなり悩みます。(キャラデザイン　壱)

ミスティ



Graphic ARTS

パラディスス



画面イメージ



テスティスの兄。父親の跡を継ぎ冥界の[illegible]となっている。
エリート意識で気位が高い。弟を溺愛しており、周囲にはそれと感じさせないようにしているつもりだが、はたから見るとバレバレである。
手にしている「[illegible]」は、[illegible]がすべて記されるという、冥界の[illegible]だけが持つことを許されたアイテム。

開発より一言

弟と違いインテリさんとのことで眼鏡をかけさせてみました。そういえば今まで眼鏡キャラはいませんでしたね。
(キャラデザイン・[illegible])

グラベル

画面イメージ



開発より一言

おやじキャラを描くのはけっこう好きなのです。グラベルは「はげ」で「ヒゲ」なので、おやじおやじしていいですねえ。
(キャラデザイン・[illegible])

ユーデクス



開発より一言

魔族兄弟のお父さんの割にけっこうお年寄りなのは、私がおやじキャラと同じくらい年寄りキャラが好きなせいです。(キャラデザイン・[illegible])



画面イメージ

パラディスス・テスティス兄弟の父親　家督を長男に譲り、悠悠自適な隠居生活をしているが、いまだに冥界を始め、各方面に多大な影響力を持つ大魔族
若き日のグラベルと対決して敗れたことがあり、それ以来犬猿の仲となっている



ミスター シェルヘッド

鉄仮面で正体を隠した謎の人物。
　自称ヒーロー。プリムの見立てでは、もういい歳したおじさんらしい。

開発より一言

謎な設定を持つ人ということでマスクマンです。鉄仮面はムレそうだなあと真夏に描きながら思いました。
（キャラデザイン　壱）



今から三百年前に活躍した英雄で、没後その偉業をたたえる人びとから信仰され、神霊として祀られるようになった　いわゆる幽霊．故郷には立派な社殿があるのだが、あまり寄り付かず、現役のころのように世界中を放浪している．
　頭がかたい頑固者．正義や魔物のうんちくを語り出すと、とてつもなく話が長くなる

ポチッ にゃ〜





ポチッは犬の神さま。にゃ〜はネコの神さま。二神とも、ほかの神さまから、ちやほやされるのが仕事のアイドル神。
　こんな姿をしているが、天変地異を起こすくらいの力は持っている……らしい。
　千年前に開催された前回の「ポチッとにゃ〜祭」では、にゃ〜が勝利し、千年の間ほかの神さまにちやほやされてきたので、ポチッは雪辱に燃えている



※『怒首領蜂大往生』は、(株)ケイブ様の著作物です。PS2版制作にあたり、ライセンスを許諾していただきました。



連れて来たによ3
ぱくぱくぱく
ん?
ほ~ら♡
ああ3Dモデルだから敵の股などくぐれるによ3♪
以上!!!
ではエバーブルー2とテクテクビートの話をたんと聞くによ3♪
いっちゃんは席をはずすによ3…
……
ではまずはじめに三原一郎の悪口をたんと…! まず私から…
そ…それはちょっと…
開発中の苦労話でしたら…
三原の人は恐しすぎてむしろ「いい人」みたいになってきました…
はぁ
エバーブルー2はシステムが自由なだけバグの直しがたいへんだったと聞いていますが?
ええ
やりきった!と思っても直しが1コ…1コが2コ 2コが4コと日が経つにつれ増え…毎日毎日三原の人に怒られる夢を見ました……
それはきつかったですね……夢が
特に苦労したのは3分間スーツ!
3分間だけはどんな深さでも潜れる夢のスーツなんですがコレがアップの直前までですね
3秒しかもたなかった!!!
即死スーツじゃねえかッ!!!
その点テクテクビートは健やかでしたよ♡
三原の人との意志の疎通もスムーズで…「休憩すら許さない死んでください!」とりラモード作れと言われていっそ死にたいと思いましたが「サドンデス」のモードが生まれました…すごいですよこのモード
一撃死ですから!!!
生と死の二択ッ
わあっ
やってみるによ3か?
ちょっ
ちょっと待って
心の準備がッ
一度のミスで突然死
しゃ~~
ひ…1コマもたんのかいッ
一面目で死にましたよ
だからやだったんだ~~~ッ
家で1人でこっそりやりたかったのに…
パズル問題のモードもありますし新曲も加えて全85曲!
新曲にはこんなのもあるによ3
ってカードキャプターさくら
しかもメガテンさんのアレンジですッ!!?
PURACHINA MEGA
コレアリカのゲームでさくらFANになった人はモチロンだけどデオーカル入ってテクテクFANにも新鮮でいいよッ!!!
なのに大下手すぎて歌詞がわからんのじゃ
ちゃお☆
なによネタ満載じゃないよッ!
もう用はねーぜ アディオス
で
あ
勢い勇んで家帰ってコレ描き出すまで忘れとったんじゃあ
ロックマンの謎についてつっこむのをおおお
ショーに行けた人は幸いである… 少なくとも映像しっかり見られたろうから…
次回はつっこむ!!!
←メモ

ゲームメーカーの気軽なコメント、 読めます。

GAME MAKER Now!!

今回からコナミさんとコンパイルさんが追加されました。アーケード関連メーカーさんが増えるのは嬉しい限りです！　どんどん仲間を増やして、アーケードゲームを盛り上げていきましょう！

さて、今月の共通質問のお題は、愛知県浪人二号君からの質問で、「秋の夜長に読んでもらいたい、オススメの一冊は？」です。

KONAMI

コナミマーケティング
横山

今月号の表紙はいかがでしたでしょうか？　店頭に貼られているポスターもかっこいいので見てみてね！　さて、イラストレーターのGOLIがこの表紙を描き上げているとき、息抜きにコンビニへ行ったそうなのですが、その帰りにとんでもないものを目撃してしまったとか！　夏の夜は怖いですね……。みなさん、エレベーターを降りるときは注意しましょう。

「ダンス・ダンス・ダンス」　村上春樹著　ビールとピーナッツを片手に。

COMPILE

の〜みそコネコネ COMPILE　Mooにゃ〜たに
ひさびさに参入。ドキドキ。
ポチッとにゃ〜攻略マスターするべし。

for PC http://www.compile.co.jp/
for 携帯 http://www.compile.co.jp/i/
http://www.compile.co.jp/j/

「パンツをはいたサル」　栗本慎一郎著

彩京 PSiKYO

クロスノーツ
彩京事業部
ヤ長

最近ゲーム開発の傍らキャラグッズの企画をしたりしています。彩京ブランドの新しい顔になればと奔走していますが、なかなかに難しいものですね。この間「うみにん」の新キャラ企画で常に股間にモザイクの付いた汁まみれの妖精「えろにん」をプレゼンしたら1秒で却下されました。世の中厳しいネ！

http://www.x-nauts.com/

早川の「宇宙英雄ペリーローダン」シリーズ、秋の夜長の100倍は長い。

ECOLE

エコール
ソフトウェア
眞鍋

三宮駅の高架下に、気に入った飲み屋横丁があるのだが、最近、やたら落書きが多い。
よくみると、某社のインラインスケート落書きゲームのキャラと似たものがたくさんある。
やはり、ゲームの影響力は大きいのかと痛感。

http://e56.info

「世界の終わりとハード・ボイルドワンダーランド」　村上春樹著

ADORES

アドアーズ
松沼

きっと読者の皆さんより年上のゲームセンター、当社第一号店のゲームファンタジアミラノ店（31歳、新宿歌舞伎町）がリニューアルし、「アドアーズミラノ店」に生まれ変わりました。今後も「ゲームファンタジア」チェーンは「アドアーズ」として続々リニューアルしていきます！　ご期待ください♪

店舗専用HP➡http://www.gamefantasia.jp/

「特別企画 完全復刻版あしたのジョー全20巻セット」　ちば てつや著

Sammy

サミー 販促GR
川口

押忍！「第3回ギルティギア ゼクス フェスティバル」までいよいよ1カ月余りとなりました。全国のギルティフリーク、略して「ギリ」の皆さんは前売りチケットの購入は済みましたか？
チケット購入に関する詳しい情報は下記「ギルティギア ゼクス 公式サイト」まで。ドンミスイッ！

http://www.guiltygearx.com

「無能の人」　つげ義春著

CAPCOM

カプコン
東京宣伝チーム
畔上

みなさん、JAMMAショーへは行きましたか？
「CAPCOM FIGHTING ALL STARS」は体感したかな？
みなさんの感想をジャンジャン聞かせてください！
稼動は今冬を予定。海や花火で夏を満喫したあとは冬に期待だね！

http://www.capcom.co.jp

いま読んでるのは重松清氏の「熱球」。淡々と、泣けます。

av

アミューズメントヴィジョン
広報

みなさん、JAMMAショーには遊びに来ていただけましたか？　ショーでも出展していた、『バーチャストライカー2002』が10月末ごろより、いよいよ稼動となります。今号の『バーチャストライカー2002』の記事は三船プロデューサーインタビューもあるので、バチャストファンも未経験者も必読！

http://www.amusementvision.com

「MASTERキートン」　勝鹿北星/浦沢直樹著　漫画ですが……。

SUNSOFT

サンソフト 広報
渡部

はい、毎度ど〜も。サン電子です。9月はショーを含めてイベント満載で、読者の皆様楽しんだのではないでしょうか？　かくいう私は、今月はイベントに出展することもなく、イベントを楽しむつもりです。さて、それとは別に、現在「童」さんの協力で、家庭用に上海の新作を準備しています。移植ですが。そんなこんなで、よろしく御願いしま〜す。

「12夜」　W.シェイクスピア著

G.rev G.REVOLUTION

グレフ
アキラ兄さん

今回のJAMMAショーは、G.revが関わったタイトルが一つも無いので、完全に「お客さんモード」でショーを見に行っていることでしょう。よかったよかった（？）。あ、そういえばほぼ同じ日程で東京ゲームショーもあるんですよねぇ……いっそのこと同じ場所で一緒にやってくれないかな、と思ってみたり。

http://www.grev.co.jp/

「晴子情歌」　高村 薫著は未読……同作家のレディ・ジョーカーあたりを。

ARIKA

アリカ
小林

すいません、弊社現在アーケードネタに乏しいのでPS2『テクニクビート』宣伝で……。発売日が11月7日に決定。新曲もちろん入ります。今回はなんと歌もあります！　新境地です。どきどきです。家庭用ならではのモードが追加されたり……詳細は次号で！（って次号も家庭用ネタ？）業務用もよろしくです。

http//www.arika.co.jp/

「真田太平記」　池波正太郎著　1冊というか全12巻です。夜長にどぞ。

Seibu

セイブ開発
「代理5号」

こんにちは、最近ゲーセンに行くとメダルゲームメインな5号です。

『ライデンファイターズ』がコンシューマに移植決定!?
詳しくは来月号にて。

「夏のロケット」　川端裕人著

cave

ケイブ 広報
T

開発日誌
私は見た!!　ある開発スタッフの携帯電話のフリップの内側に……ゴシック体でこんな文字がぁ!!
「ありまくり」……。
504i専用本格シューティングゲームサイト「ゲーセン横丁」、好評配信中!!　だよ。

http://www.cave.co.jp/

「トキオ」　東野圭吾著

Alfa System

アルファ・システム
NAOKI

あ〜、もう秋ですねぇ。私的計画では、今年のJAMMAショーで今作ってるヤツをドーンと公開するつもりだったんですが、現実は全然それどころではなかったです。無念。それでも着々と開発は進行してます。そのうちアルカディアさんでドカーンとやり……ます……よね？

http://www.alfasystem.net/

「ブレインバレー」　瀬名秀明著　……読みごたえあります。

Fuuki

フウキ 広報
エイトマそ

う～む。
本当に「浪人中」なら、読書なんかしないで、勉強したほうがいいのでは？

息抜きはゲームセンターでも行ってやってください。
では。

http://www.fuuki.com/

「錦繍」 宮本 輝著

TREASURE

トレジャー
開発1部
井内 ひろし

弊社、開発1部では、急遽、プログラマ1名、デザイナー1名を募集致します。応募要項などを弊社ホームページにてご確認の上、「開発1部希望」と書いてお送りください（例外を除き、開発職経験者に限らせていただきます）。
応募をお待ちしております～（ペコリ）。

http://www.treasure-inc.co.jp/

時の女神（「幻想の未来」に収録の短編） 筒井康隆著

SEGA

セガ 広報
田中

『セガのお店でメッチャ得する会員サービスはセガモバ』の「MEGUMIいっぱいキャンペーン」にたくさんのご応募ありがとうございました。予想以上の反響に関係者一同、狂喜乱舞。まだ会員になっていない方は、下記URLに今すぐアクセス。これからもイイこといっぱい、セガ情報いっぱいの「セガモバ」にご期待ください。

http://segamoba.jp/

セガ・アーケード・ヒストリー ファミ通DC責任編集 セガファン必読。

PLAYMORE

プレイモア
門脇

『KOF'2002』ロケテスト終了しました。ファンの皆さんから多数のご意見をいただき、感謝感激です。今後のタイトルにおいても常に皆さんの話題の渦中にいられるようなタイトルをリリースしていきます。

『KOF'2002』10月いよいよ稼動!!

http://www.playmore.co.jp/

読書は苦手です。雑誌ばかりしか見ませんのでアルカディアですかね。

namco

ナムコ
新井

まぁ、なんつーの。『ソウルキャリバーII』がバージョンアップして、『ソウルキャリバーII Ver.D』になるらしぞ。いやホントにびっくりしたよ。なぜなら、俺もおとつい聞いたんだからな。なんか、対戦とかが面白くなってるらしいぞ。それはそうと「B」と「C」は？ というオチはお約束ですか？

「鉄鼠の檻」 京極夏彦著 うつ伏せで読むと、腕の筋肉も鍛えられるぞ！

SEGA-AM2 Co.,LTD.

SEGA-AM2
広報
たくあん

もう秋ですね。暑くて苦しい夏を越え、過ごしやすい秋です。さらに今年の秋はいいものがあるんです。それは、『セガ四人打ち麻雀 MJ』です！ カードとネットの連動で本物の麻雀を越えたイカサマ無しの四人打ち麻雀を体験してみてください！ やれば絶対ハマります！

http://www.sega-am2.co.jp/

「ドリトル先生」シリーズ ヒュー・ロフティング著

WOW ENTERTAINMENT

ワウ エンターテイメント 広報
Kaz

今月は何と、JAMMAショーとTGSがほぼ同日開催という地獄絵図でした。さんざん長いこと黙っていましたが、やっとアーケードが出ます!! ショーに出展しました『THE HOUSE OF THE DEAD 3』。シリーズ最新作がついに出ます!! みなさんお楽しみに～。ふぅ～。やっとアルカディアに胸を張れるネタが解禁!! http://www.wow-ent.co.jp

「深夜特急6巻」 沢木耕太郎著

NOISE FACTORY

ノイズファクトリー
by 営業メン

『レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ』オリジナルサウンドCDはもうお聞きになりましたか？ 結構いい仕上りだと思います。
まだの方はぜひ、お申し込みください。
『新・豪血寺一族』は頑張って作業中です。これは秘密ですが今回は「お祭り」と化す模様です（噂ですが……）。 http://www.noise.co.jp/

「現代百物語 耳袋（1夜～7夜）」 木原浩勝/山中市郎著

sega rosso

セガ・ロッソ
レナッチ

みなさんJAMMAショーへは行きましたか～？ どうでした？ Ver.2もかなり期待ができるでしょ？ レナッチは前FDとハチロクに乗ってたけど、今度はカプチーノで新コースを練習中。なかなか難しいけど、やっぱり楽しいね～。仕事と言いながら会社にある筐体で真剣に練習してます、職権乱用です。

http://www.segarosso.com

「深い河」 遠藤周作著 いろいろと考えさせられる本です。

Warashi Inc.

童
佐々木

お盆休みに我が家へ遊びに来ていた姪を連れて、鬼太郎グッズを売っているお茶屋へ行ってみたら、お茶屋が駐車場に変身済みのため、一同ショーック！ しかたがないのでパルコのおもちゃ売場へ直行し、悩んだあげく、ライトセーバー購入。意外にも姪は大喜び！ めでたし、めでたしでした。

http://www.warashi.co.jp/

「近所迷惑」 筒井康隆著

BANPRESTO

バンプレスト
天笠

10月になるといよいよ始まりますねぇ。ほら、ガンダムですよ、ガ・ン・ダ・ム。シリーズ最新作の機動戦士ガンダムSEEDは期待大！ バンプレストでも11月よりプライズ景品の展開が始まります。ガンダマーの方は今から期待してお待ちください。

http://www.banpresto.co.jp/

秋といえばミステリー。阿刀田高先生の短編シリーズは全て傑作！

TAITO

タイトー
松桐坊頭&みう

松：JAMMAしょうに来てくれたみんなありがとと。おかげで大成功ですと茶坊頭も影で喜んでおります。
み：TGSもありがとでした★『バトルギア3』も「ダイノキング」も、みんなスキになってくれたかな……？
松：そうだといいんだけどね。
み：松さんたちが頑張って作ったんですもの、楽しんでもらえたと思いますわ。発売まで待っててね♡

松桐坊頭の俺聞けのバックナンバーほぼ またはクッキングパパ うまいぞ！

質問箱コーナー

　各ゲームメーカーさんへの質問は、送料無料の本誌アンケートハガキのフリースペースに書いてくれてもOKです。どんなことでも好き勝手にじゃんじゃん気軽に聞いてみよう！
　こないだから始まった、全員に聞きたい質問なども、引き続き受付中！
　よろしくね!!

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

　ちなみに、編集長猿渡のオススメの一冊は、「燃えよ剣」著：司馬 遼太郎

VISCO

ビスコ
広報
きむっち★

もうすっかり秋ですね。現在は次のメダルゲームを日々頑張って制作しております。
その作品とは!? 何かの続編……!? しかしシステムは大幅に変更……!? そして対戦……!?? しかも発売は今年……!!?? と、乞うご期待ください!!
季節は秋ですが気持ちはまだまだ熱くいきたいと思います!!

http://www.visco.co.jp/

「ごんぎつね」 新美 南吉著（懐かしい感じでオススメ？）

TAKUMI

タクミ
只石

「秋の夜長に……」ということで、個人的には料理本がベストですね！
窓から入ってくる秋風を感じながら、手料理を一つ……二つ……と、さらに残業を“うっかり”忘れて、またー つ……。
ああ～、ウマイが一番!!

http://www.takumi-net.co.jp/

料理本（マンガ、雑誌問わず）食欲の秋ですから……。

Hitmaker

ヒットメーカー
西村ケンサク（26）

先日eb!の『WCCF』好き編集者さんたちによる大会『WCCF』eb!杯が行なわれました。eb!社内ナンバーワンを決めるべく熱い死闘を繰り広げたのですが、やっぱりねぇ業界唯一のアーケード専門誌には頑張ってほしいじゃないですか。それなのに、それなのに……（涙）。大会の結果は98ページをチェック！

http://www.hitmaker.co.jp/

「突破者」 宮崎学著 これぞ頭狂アンダーグラウンド！

TECMO

テクモ
つっちー

AMショー、TGSテクモブースにお越しくださったみなさま、本当にありがとうございましたっ！ TGS会場にも出展しました、『モンスターファームアドバンス2』が10/25にいよいよ発売です！ 初回限定版は、レアモンスターが誕生するパスワードが入ったカード付き！ みんな買ってね♪

http://www.tecmo.co.jp/

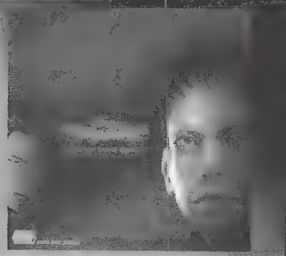
「はてしない物語」 ミヒャエル・エンデ著

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

VGMの最新リリース情報、あまねくここに結集!!

個性が際立つ「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」、そのサントラも個性的な販売方法で登場だ！ほかにもお馴染みBEMANIシリーズあり、GGXX攻略DVDありと、今月は非常に充実したラインナップになっている。

バーチャファイター4 エボリューション オリジナルサウンドトラック



AM2-MIXからリリース第二弾

すでに各地で盛り上がりまくっている「VF4 EVO」のサントラCDが、早くもリリースされる。本作はすべて新曲という意欲作で、「VF4」とは違ったアプローチが印象的だ。ぜひとも次ページのインタビューで、その真意を確かめてほしい。

AM2-MIX／AMMX2002　9月4日発売　¥2,940（税込）

①evolve ②a philanthropist ③push your luck ④confusion ⑤rain ⑥without hesitation ⑦it's mine, mine, mine! ⑧hate a person like poison ⑨a nursery rhyme ⑩disintegration ⑪arise ⑫ever changing　ほか、全23曲

レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ <オリジナルアレンジハイクオリティバージョン>



通販でのみ購入可能

ギターをフィーチャーしつつ、さまざまな国へとトリップさせてくれる多国籍なサウンドが印象的。全体的にテンポがよく、CDを聴いているだけで十分に楽しめる。ボイスセレクションが収録されているのもうれしい。購入方法はゲー事典を参照。

ノイズファクトリー　発売中（通販のみ）　¥1,800（税&送料込）

①Rage Of The Doragons ②Come on! ③Confrontation ④All Over The Place ⑤Cheer Up! ⑥Funky Togetherness ⑦Exorcism ⑧Dragons Blues ⑨You Win! ⑩Beat Out ⑪Violent Death ⑫Splendid String From China ⑬Heavy Fellow ⑭Exclamation ⑮An Underdog ⑯Yohan Demo ⑰Statelessness　ほか、全42トラック

GUITARFREAKS 8thMIX & drummania 7thMIX Soundtracks

もちろんスコア付き！

フュージョン界の野獣王国が楽曲提供したり、ほかのBEMANIシリーズから楽曲を導入したりと、毎回意欲的な試みを見せるギタドラシリーズ。その最新作のサントラCDが登場だ。「ツミナガラ…と彼女は謳ふ」をロングバージョンで収録している。

コナミミュージック／KOLA-002　10月23日発売　¥2,243（税込）

①CHOCOLATE PHILOSOPHY／常盤ゆう ②KISS ME GOODBYE!／TAKEO ③そっと。／鈴木愛 ④To the IST／Glancer ⑤ツミナガラ…と彼女は謳ふ／あさき ⑥美麗的家系／LIU FENG ⑦cachaca／Mokky de Yah Yah's ⑧SWEET FELINE／Anna Vieste ⑨三毛猫ロック／亜熱帯マジ-SKA爆弾　ほか　全37曲

beatmania THE FINAL Original Soundtrack



5鍵盤の集大成

ついに最終章を迎えたbeatmania。音楽的な深化をし続けた本シリーズの歴史が一望できる、実に感慨深い一枚だ。D-crewやTogo Projectのリミックスなど、CDだけのボーナストラック4曲収録。5鍵盤をよく知らない人にもぜひ聴いてほしい。

コナミミュージック／KOLA-001　10月23日発売　¥2,243（税込）

①2.14.13／dj nagureo ②SAVIOR／reo nagumo feat. Lala Moore ③SHOX／RAM ④ULTRA／RAM ⑤NURUHACHI／ASLETICS ⑥HIT 'N' SLAP／ASLETICS ⑦PURE DREAM／PINK PONG ⑧FIRE WIRE／PINK PONG ⑨赤カーテン／mur. mur. kurotoh ⑩taulanaewn／mur. mur. kurotoh ⑪RE-ROOTS／napakick　ほか、全24曲

DVD ギルティギア イグゼクス ～EXTREM EVOLUTION～



※製品では、パッケージが変更になることがあります。

待望の「GGXX」攻略DVDが登場！

全国大会を11月に控えて、さらに加熱する「GGXX」の対戦熱。そんなプレイヤーが待ち望んでいた本格的攻略DVDが、アルカディア全面協力の下、サイトロンから発売される。

全キャラクターの連続技、返し技などの基礎的な対戦攻略、ロマンキャンセルや空中ダッシュの活用法といったシステム解析、一度は決めてみたい連続技集、特殊演出などをふんだんに盛り込んだレアな映像特典などを収録。さらに小誌攻略ライターとしてお馴染みの真瑠世氏やOYZ氏といったトッププレイヤーによるガチンコ対戦も加わり、「GGXX」ファン必見のDVDに仕上がっている。

SCITRON DISCS／SDDV-00008　10月23日発売　¥6,090（税込）

【収録内容】
●各キャラクター戦術指南！ ●「イグゼクス」システム解析！ ●ハイエンドプレイヤー究極コンボ！ ●特典映像

ゲー事典 「レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ」サントラCDを購入したい方は、ノイズファクトリーのホームページ（http://www.noise.co.jp/index.shtml）かハガキ、FAX、電話で注文できます（店頭では販売していないのでご注意）。ご注文のあて先　〒285-0861　千葉県佐倉市臼井田1048-8（株）ノイズファクトリー千葉支社　TEL:043-489-1195　FAX:043-489-1062

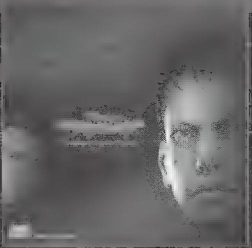
INTERVIEW OF THIS MONTH

from "バーチャファイター4 エボリューション オリジナルサウンドトラックス"

featuring SEGA-AM2サウンド開発部 高木保浩・伊藤二三雄

ダーウィンも腰崩れして仰天するほどの爆発的進化を遂げた「バーチャファイター4 エボリューション」(以下「VF4 EVO」)。革新の波はゲーム性、グラフィックにとどまらず、サウンドも変化させている。なんと、「VF4 EVO」のBGMは「VF4」のアレンジではなく、全曲完全新作なのだ。その「VF4 EVO」サウンドを余すところなく収録したサウンドトラック「バーチャファイター4 エボリューション・オリジナルサウンドトラック」が、新レーベル「AM2-MiX」からこの度ドロップアウトされた。サントラCD化に際し、バーチャサウンドを進化させた男たち、SEGA-AM2サウンド開発部の高木氏と伊藤氏から制作秘話を伺った。

(Text：福田サクテル)



バーチャファイター4 エボリューション オリジナルサウンドトラックス
AMMX2002 ¥2,940(税込)

今月はこのCDと前作「VF4」のサントラCDをセットで二名の方へプレゼント！ 応募方法はP200をご覧ください。

よりバーチャらしく「2」と「4」の音楽的融和

──まず本作の音楽を「VF4」のアレンジでなく、すべて新曲にしたのはなぜでしょうか。

高木 アレンジだとどうしても変化が弱いんですよね。「VF4 EVO」は、単なるバージョンアップではない、ということを出すために、新しい音楽が不可欠だったんです。

伊藤 グラフィッカーは「音が完全に変わったので、もっと絵も変化させていこう」と刺激を受け、またサウンドチームも「グラフィックがこれだけ変わったので曲も総入れ替えしよう」という空気がスタッフ全体にあったんです。

──その相乗効果でこれだけ進化したわけですね(笑)。それでは、新たな音楽的コンセプトはあったのでしょうか?

高木 そうですね。バーチャファンの中には「VF2」の音楽が好きな方が多いんですよ。その方々には「VF4」のハードなギターサウンドに抵抗があったらしくて(苦笑)。ですので「VF2」のメロディアスな部分と「VF4」のハードさの中間点を目指して作曲しました。

伊藤 初めからサウンドチームの人間やゲームプランナーと話し合い、VFシリーズのイメージに合わせるようにしよう、とコンセプトを定めました。こういった音やフレーズが入った方がいっそうバーチャらしくなる、という意見を集めて、それに自分自身の表現も加えて作りましたね。

高木 それからコンセプトというと大げさですが、「VF4 EVO」の曲には「VF4」の反省点が盛り込まれています。

──反省点とはどういう部分でしょうか?

高木 例えば「VF4」では一曲が長かったんです。ですから、ゲーム中ですべてが聴けないうちに曲が終わってしまっていました。それだとメロディーやリフレインがプレイヤーの頭に残らなかったんですよ。

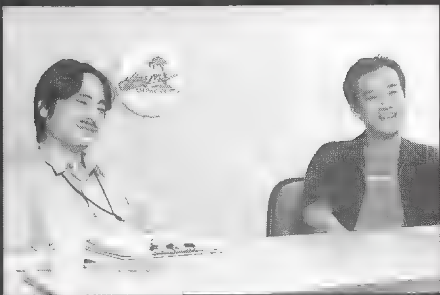
そこで「VF4 EVO」の曲では、とりあえず曲頭の3秒とか、5秒のインパクトを大事にしました。その後の30秒くらいで曲をまとめ上げて、同じ音やフレーズが何度も出てくるようにして、プレイヤーに覚えてもらえる印象的なBGMを目指しました。

──ヒップホップやテクノなど、異なるジャンルの音を使いたいという欲求はありませんでしたか?

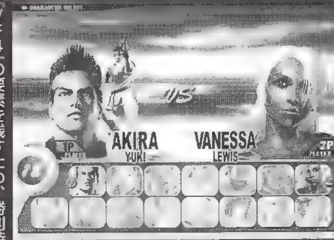
伊藤 ありましたね(笑)。鉄拳シリーズの音とかを聴いていると、こういう曲もやりたいな、と思うんですよ(笑)。でも、鉄拳は鉄拳の色、バーチャはバーチャの色があるわけで、その色を崩さずに持ち味を出すことを前提にしています。

高木 歴史が長いですからね、バーチャは。崩し過ぎたことはあまりできないですよ。

伊藤 個人的には「VF2」のサウンドが基本的な流れであり、そこからどこまで手を伸ばせるか、と考えています。



入社してすぐ「VF3」サウンド制作に携わった伊藤氏(写真右)。「VF3」は夏休みが完全消失するほど入魂して作曲したとか。



「VF4」の要素を残すため、勝利時や乱入時のジングル類はあえて「VF4」のものを使用している。

©Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA 2001,2002

未使用曲は倍以上？ 厳選された採用曲

──曲制作のプロセスは?

高木 まず私がコンポーザーたちに「とにかく曲を作れ」と指示を出します(笑)。

伊藤 そうしたら50曲以上出来ましたから(笑)。

高木 どれもバーチャサウンドを意識した曲ばかりなのに、そこから絞り込んでいくという豪華なプロセスでしたね。筐体から曲を鳴らし、ステージと合わせて選考するのですが……ステージがなかなか出来上がって来ない(苦笑)。

伊藤 やっとステージが出来上がってからようやくレコーディングとミックスダウン。最後はスケジュールがきつくなりましたが、名曲ばかりがゲームに入っています。

──サントラに入ったゲーム未収録曲は、その選定段階で落ちた曲なのでしょうか?

伊藤 いえ、実際に使用される予定でROMに収録したものの、演奏されなかった曲です。一つはオープニングアドバタイズの別パターン、もう一曲は対戦中のBGMです。

──サントラ収録曲とゲームで流れる曲には、違いがあるのでしょうか?

伊藤 厳密にいうと別のものです。今回は、まずサントラCD用に曲を作ったんです。その各ステージ用の曲から30秒を取り出して、アーケードで使用しました。ですから、サントラでしか聴けないフレーズもあります。

一番大きな違いは、サントラはオリジナルで、かつマスタリングされたCD用のクリアな音質の曲、アーケードはROMにデータ圧縮されているものだということです。

──やはりNAOMI2でも容量の問題があるようですね。

伊藤 ハードディスクを積んでるわけではないので……。やはりストリーミング再生させようと思うと辛いですね。

──思い入れのある曲は?

高木 どれだろうね(笑)。

伊藤 やはりキャラクターセレクト画面の曲です。お金を入れて最初に流れる曲なので、インパクトが必要で、新鮮味もあり、かつバーチャであることを表現しなければいけませんから(笑)。苦労しました。

高木 お金を入れてもらうという意味ではアドバタイズも重要なんですけどね。

──それでは最後に読者へメッセージをお願いします。

高木 バーチャファンのために、丹精込めて作りました。私たちのメッセージをサントラで聴いてください。

伊藤 曲に合わせてコンボを決めるなんて遊び方はどうでしょうか(笑)。レイ・フェイを曲に会わせて踊らせてみると面白いですよ!

(敬称略 9月4日 東京・大田区 セガ三号館にて)

Profile

高木 保浩(たかぎ やすひろ)

SEGA-AM2サウンド開発部マネージャー。1988年セガに入社し、「パワードリフト」「ターボアウトラン」などを手掛けるベテラン。最新作「セガ四人打ち麻雀MJ」のサウンドも担当している。

伊藤 二三雄(いとう ふみお)

SEGA-AM2サウンド開発部 AM2-MIX担当。1996年、セガに入社してすぐに「VF3」サウンドチームへ配属。その後、アーケードでは「アウトトリガー」「F355チャレンジ」などに携わる。



ゲーマー用語の基礎知識
街頭電脳遊戯語録

厳しい残暑も終わりが近付いて、静かな秋の気配を感じるこの季節。普段は気にかけないことに目を向けてみると、意外な発見があるかもしれませんよ！

Text：伊勢猫＆C・LAN
挿し絵：閃屋

今月のテーマ
『システム基板』

▼あ行▲

ST-V【えすてぃーぶい】
Sega Titan Video Game System
□CS互換基板□ハード

コンシューマ機との互換性を前面に押し出し、コンシューマ互換基板の存在を定着させた先駆け的な存在。94年に発売されたコンシューマ機『SEGA SATURN』（1994年／セガ）との互換性を持っており、『ゴールデンアックス・ザ・デュアル』（1995年／セガ）をはじめとした多くのタイトルが、これまでコンシューマ移植されている。また、一般にあまり知られていないが『プリント倶楽部』（1995年／アトラス）をはじめ、アミューズメントマシンやメダルゲーム機のハードにも、数多く採用されている。

F2【えふつー】
F-2 SYSTEM
□2D基板□ハード

シューティング『ガンフロンティア』（1991年／タイトー）シリーズをはじめ、拡張性の高さを武器に80年代後半～90年代中盤まで現役で活躍したタイトーシステム基板の略称。発売時期やタイトルによって、マザーボードのサイズが変わっていたりもするが、基本的な性能は特に変化していない。その後、後継基板として『レイフォース』（1994年／タイトー）や、『ダライアス外伝』（1994年／タイトー）といった名作シューティングを生み出した「F-3」基板の登場によって、現役を退いた。

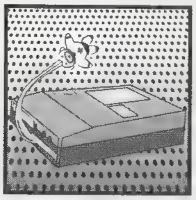
MVS【えむぶいえす】
Multi Video System
□2D基板□ハード

最大330メガの大容量、3次元立体サウンドシステム、メモリーカードにレンタルシステムと、先進的な機能とコンセプトで構築された「NEO-GEO」業務用基板の総称。初期販売された専用筐体の総称でもあり、「MV-6」はカートリッジ形式ソフトを差し替えて、最大6タイトルの切り替え稼働が可能。後にカートリッジ数を減らすことで、汎用筐体へ搭載可能なタイプの基板「MV-1」などが登場し、現在も現役稼働している。

▼さ行▲

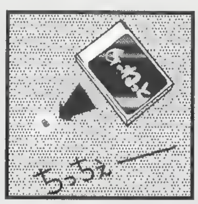
CPS【しーぴーえす】
CP-SYSTEM
□2D基板□ハード

グラフィック面を大幅強化したカプコンのシステム基板「CP-SYSTEM」を指し示す略称。当時は綺麗な描画を誇り、カプコンの代表作である『ストリートファイターII』シリーズの続編『スーパーストリートファイターII』（1993年／カプコン）では、立体音響「Qサウンド」を標準装備した基板「CP-SYSTEMII」を発表。さらに4年後の『ストリートファイターIII』（1997年／カプコン）では、業界最高の2D表示能力を誇る「CP-SYSTEMIII」が採用されている。



G-NET【じーねっと】G-NET
□CS互換基板□ハード

コンシューマ機『プレイステーション』（1994年／ソニー）と互換性を持ったタイトーシステム基板「FX-1」の上位基板として、現在も現役稼働中のシステム基板。業界初となるROMカード形式のソフト交換が採用されている。『レイクライシス』（1998年／タイトー）をはじめとして、最近では『式神の城』（2001年／アルファシステム）など、良作シューティングタイトルがリリースされ続けている。



セガマザーボードシステム
【せがまざーぼーどしすてむ】SEGA SYSTEM1
□2D基板□ハード

『フリッキー』（1984年／セガ）など、80年代を代表するセガゲームに使用されていた「SEGA SYSTEM1」基板の旧名。そのアッパーVer.として開発された「SEGA SYSTEM2」の登場によって改名され、以降は名称の頭に「SYSTEM～」を冠したシステム基板が数多く開発される。その中でも「SYSTEM24」は先進的で、ソフト交換にフロッピーディスクを使用。ちなみに形式番号は24番を意味せず、24KHzの高解像度モニター対応に由来している。

基板に関連した専門用語

CPU【しーぴーゆー】Central Processing Unit
コンピュータの「中央演算処理装置」を英語表記にして、頭文字を取った専門用語。人間にたとえるなら脳にあたる場所で、プログラムの演算制御を行なうチップのことを指し示す。当然、処理速度が速いほどに高性能で高い。



ROM【ろむ】Read Only Memory
読み出し専用の半導体メモリや、記憶デバイスを指し示す専門用語の英語略。書き込まれたデータは物理的な障害以外で原則として消えることが無く、データ内容の書き換えが可能なものを「EPROM」と呼んで区別する。



筐体【きょうたい】cabinet
ゲームを基板から出力・操作すると同時に、それを保護するために必要な外装（筐＝はこ）を指す専門用語。コンシューマー機にたとえるならば、テレビとコントローラー、電源（アダプター）が一体化したものに相当する。



「基板」とは、絶縁体でコーティングされた板表面や内部に配線をプリントされた上に、電子部品を配置したプリント基板（㊥PCB＝Print Circuit Board）のこと。アーケード業界では、ゲームセンターでの設置＆営業を目的に開発された、業務用ゲームの電子基板を指し示す。

一般的になじみの深いコンシューマ機にたとえるなら、ゲーム機本体とソフトを組み合わせたもの。アーケード黎明期は、ゲームごとに専用基板が開発されていたが、現在は各メーカーごとに規格を統一した「システム基板」が主流。コアとなるシステム基板部分を統一する事で、開発コストの削減とソフトの安定供給が可能となった。サブボードよる拡張性を持たせた基板なども多い。また、近年はコンシューマ機との互換性を持たせた「互換基板」の登場によって、短期間でアーケード同等のクオリティで移植されるゲームが急増する傾向にある。

知るは一時、知らぬは…一生？

ゲーマー登竜門

今月のお題
『基板用語』

今回のお題は、用語解説部分でも取り上げている「基板」について。個人購入も可能ですが、かなり高いお値段なので、購入する場合は慎重に考えましょう。

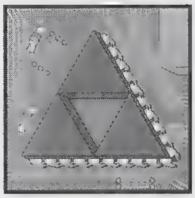
参考資料：「システム基板図鑑」「セガ・アーケード・ヒストリー」

遊技語録 薦め **用語の系統と分類表記：** 2D基板 ……主に二次元（スプライト）画像処理を得意とした基板／ 3D基板 ……主に三次元（ポリゴン）画像処理を得意とした基板／□CS互換基板 ……コンシューマゲーム機との互換性を持つ基板／ ハード ……ハードウエア全般（主に筐体、基板など）／ ソフト ……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

▼た行▲

デコカセットシステム【でこかせっとしすてむ】
□2D基板□ハード
データイーストから1980年に発売された世界初の業務用システム基板（略称DCS）。ソフトはカセットテープで供給され、起動時に長いロード時間を経てRAMにデータを格納する。『ハイウェイチェイス』（1980年／データイースト）から1985年の『バルダーダッシュ』（1985年／データイースト）まで約40本のタイトルを販売。人気タイトルであった1982年の『ハンバーガー』や『バーニンラバー』は基板販売も行なわれた。カセットテープの耐久性の問題から、長期的に稼動を続けると読み込まなくなる事例が少なからずあり、現在完動する基板とソフトを見付けるのは難しい。

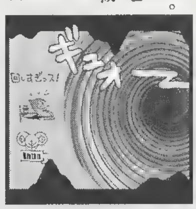
トライフォース【とらいふぉーす】
□CS互換基板□ハード
任天堂、セガ、ナムコの三社の業務提携により開発されたNGC（ニンテンドウゲームキューブ）互換の業務用3Dボード。今年2月のAOUショーで発表され、トライフォースで出力したNGC版『バーチャストライカー3』の映像が公開された。具体的なラインナップは少ないが、アミューズメントビジョンがNGC版とともに『F-ZERO（仮称）』を任天堂と共同開発中。また、ナムコと任天堂もNGC版『スターフォックス（仮称）』の開発に着手しており、トライフォースへの展開も検討中としている。



▼な行▲

NAOMI【なおみ】
□CS互換基板□ハード
1998年にセガが発表したドリームキャストの業務用互換基板。発表の段階でカプコン、テクモ、彩京など合計20社以上のサードパーティーが参入を表明。カプコンの一連の対戦格闘や『ギルティギアゼクス』（2000年／アークシステムワークス／サミー）など他社の大ヒット作も数多く生まれ、目下の目標どおり、業務用基板のスタンダードとして定着。国内だけで10万枚以上が出荷されている。2000年9月には外付けGD-ROMユニットとともに、画像処理能力を大幅に強化したNAOMI2を発表した。

ナムコシステムI【なむこしすてむわん】
□2D基板□ハード
『イシターの復活』（1986年／ナムコ）など6作品が発売されたナムコシステム86に改良を加えたナムコのシステム基板（システム87）。『妖怪道中記』や『ドラゴンスピリット』など、1987年のナムコ作品の主力基板となる。1988年には回転、拡大縮小機能を有するシステムIIが登場するが、システムIも『タンクフォース』（1991年／ナムコ）まで約5年間、計21タイトルが発売された。その後のナムコのシステム基板には「システム＋数字」という共通の名前が冠されている。





▼は行▲

バブルシステム【ばぶるしすてむ】
□2D基板□ハード
『グラディウス』（1985年／コナミ）を生んだコナミ初の業務用システム基板。これに採用されたバブルメモリは非常に繊細で、熱や静電気、衝撃等でデータが消える事例が多く、さらに特殊な-12Vの電源を必要としたため、4作品のみの発売に留まった。対応タイトルは後にROM版が発売され、現在残っているのはほとんどがこちらである。第一弾は『ツインビー』（1985年／コナミ）。

▼ま行▲

MODEL1【もでるわん】
□3D基板□ハード
1992年にセガが発表した国内発の3DCGシステムボード。当時セガが提唱していたVR構想を実現すべく、さまざまなジャンルの作品が3D化されリリースされた。第一作は『バーチャレーシング』（1992年／セガ）、代表作は『バーチャファイター』（1993年／セガ）。1994年にはMODEL2、1996年にはMODEL3が登場し、表現力は飛躍的に向上していく。また、光源処理に優れた、HIKARUというMODELシリーズの後継基板も存在。『電脳戦機バーチャロンフォース』（2001年／セガ）などに採用された。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「KOF2002」や「ゲームミュージック」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者にQUOカードをプレゼント）。ドシドシと送ってくださいネ～！
宛先は、〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。メールはscript@arcadiamagazine.comまで

ザ・編集部スラング

毒虫系【どくむしけい】
POISON　INSECT
コナミの3D基板。コブラ、タランチュラ、ホーネットなど、毒を持つ生物の名前が多いことから派生。

言霊Q&Aコーナー 即決！一問一答両断！

Q システム基板の元祖は何ですか？　今ではNAOMIやシステム246なんかがありますが、家庭用ゲーム機の互換基板以外のシステム基板はありますか？
（宮城県　ポヒルコ君）

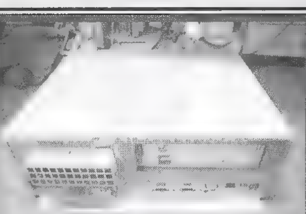
A 元祖は用語解説にもあるとおり、データイーストのデコカセットシステムです。ただし、事実上のシステム基板の形態――メインボードが共通で、サブボードやロムが異なるという例は多いですね。システム基板には開発環境の統一化やコストダウンといったメリットがありますが、最近ですと多くの場合、コンシューマ機への移植を視野に入れて制作されています。こうした現状がある[illegible]から、コンシューマ互換基板以外のシステム基板がパッと思いつかないというのも致し方ないところではあります。ここでは、用語解説の部分で扱っていないものをいくつか紹介していきましょう。

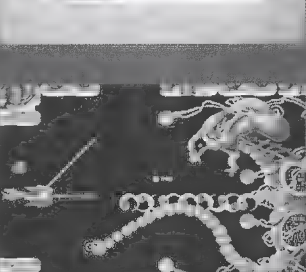
●アイレムM72
現在はアーケード事業から撤退したアイレムのシステムボードです。『R-TYPE』（1987年）や『イメージファイト』（1988年）、『最後の忍道』（1988年）など、アイレムを代表する作品を多数輩出しています。M62やM92というボードもありますが、ロムのみの販売が行なわれていたのはM72だけです。

●ALECK64
セタが任天堂の許諾を得て開発したN64（ニンテンドウ64）互換基板です。『スターソルジャーバニシングアース』（20[illegible]年／ハドソン）などが発売されましたが出回りは少なめです。

●SSV
セタ、サミー、ビスコの三社の技術提携により開発されたシステム基板です。『スーパーリアル麻雀PⅣ』（1993年／セタ）などの脱衣麻雀や花札がラインナップの中心になっています。

●メガシステム32
『ゲーム天国』（1997年）などが開発されたジャレコのシステム基板です。ソフトはロムカセットの形態で供給されました。これ以前に、メガシステム16という基板も存在しました。


現在のシステム基板はコンシューマ機ベースのものが増加している。


[illegible]M72を使ったアイレムシューティングが一斉を風靡した。

©IREM

協力：あまちゅあらいん・ビルドベース（http://page.freett.com/b_base/）

遊技語録 薦め
記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとします。

猛者通信ぽペツ

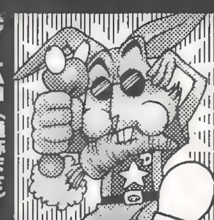
発行　2002年11月1日

第32号

ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）
イラスト：天野シロ
文中挿絵：文字

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



腰に差している二丁ブルセスガンは、数々の荒野の無法者を地獄へと追い落とした曰く付きの一品。かと思えば、常夏の島にてビーチバレーを強制満喫の模様。

田渕健康（通称ケソ）



深窓の令嬢に迷惑をかけさせたら右に出るものは無し、いうなれば生まれてすみません的なヴァッドヴォーイ。現在は13人の殺し屋に命を付け狙われる日々。

編集でそ（通称しもでん）



二階級特進を果たした編集でーひーに変わり、ベアー号のパイロットとして配属された野球部員。気はやさしくて力持ちの大飯食らい。うそ。ただの口り番長。

ゲセっ子倶楽部

オレたちのカプケムオールスターヅ

ついに発表されたカプコン最新作は、カプコンの人気キャラたちが勢ぞろいする夢のゲームだった！　しからば、俺たち言うところのカプコン人気キャラは何人参加しているのかが気になるところでありそうろう。

ショック！Qサウンド縮要放屁

しもでん（以下でそ）　つーかさぁ～（これ以上無いほどに不機嫌な面構えと退廃的な口調で）今回の猛者ネタだけど、ちゃんと用意してんのかよ？

C・LAN（以下まさ）　しんぱいごむよう（©リュー・イーグル）。しもでんの猛者通再着任を記念して、とびっきりのネタを用意してあるっぺれ～。

でそ　お、何それ？　ひょっとして、“無差別範疇つるぺた十傑”とか“魔女っコ十傑”とかやるのか？（鼻息）

渕健（ケソ）　このフリムン!!（沖縄弁）気高き勇者である我々が、そんなカルマ直結型企画を開催すると思うてか!?

でそ　え～、違うのかよ。

まさ　フェフェフェ、そう落胆めされるなよ。今回は、ついに発表されたカプコン最新作『カプコン ファイティングオールスターズ（以下CFA☆）』を記念して、我らの心のカプコン十傑をお送りしたい。

ケソ　今のところ（9月1日現在）僕らもゲームに登場するキャラを全員知らないので、いっちょ出場キャラ予想をしてやるかヘイって感じです。

でそ　でもさ、前に似たような企画をやってなかったか？　ほら、ディズニーvs.カプコンとかいって。

まさ　それとこれとは話が別さね君。今回はあくまでカプコン王国限定であるからして、以前とは違った趣が出るであろうこと相違ナナナナッシン。

ケソ　つーわけで、さっき渡したパピルスに、己の心の中に住まう“カプコン十傑”を書き出すのれーす。

でそ　あくまでも『CFA☆』に出ることを前提に考えるんだな？

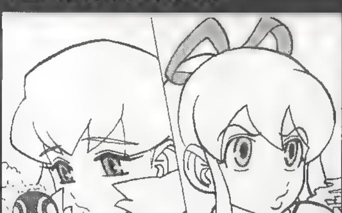
ケソ　イエスイッティ伊豆!!

まさ　夢の祭典ならではの、スピリットオブワンダーな面子をひり出したまえよ君ら。

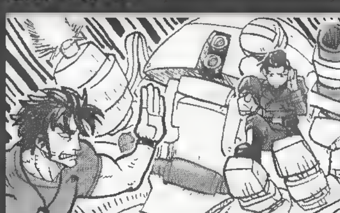
でそ　う～ん、結構迷うなあ。カプコンあんまりぷにキャラいねえからなあ～。

ケソ　やっぱりそれかい。

でそが選ぶカプコム十傑	ケソが選ぶカプコム十傑	まさが選ぶカプコム十傑
デビロット／サイバーボッツ	バニシ／バニッシャー	バニシ／バニッシャー
ロールちゃん／ロックマン	ブル／ドンブル	ドン／ドンブル
シェーファー／エリプレ	スーパージョー／戦場の狼	リッカー／バイオハザード
ピュア／カプコンワールド	キャプテンサワダ／ストⅡムービー	セファロマン／ヴタックス
ぴのぷ／バトルサーキット	マイク／ストリートファイター	亜矢虎／1943
もも／萌ジャス	ゲシタ／無頼拳	オーク／大魔界村
エル／スタグラ2	ジェノサイド／キャプテンコマンドー	フドウ／虎への道
シルフィー／ロストワールド	マリー・ミヤビ／サイバーボッツ	ウィンゲートファミリー／ガンスモーク
アニタ／ヴァンパイアセイヴァー	具レッグ／エリア88	アルマジロン／戦いの挽歌
イエール（小）／キカイオー	岩鬼／ドカベン	エイリアングリーン／バトルサーキット



その昔某誌で某社某ゲームの登場キャラ予想～って企画のとき、あまりにも的中させ過ぎて要らぬ容疑をかけられちまった苦い経験に懲りず、またもや挑戦。選んだキャラは当然本気だが、さすがに今回はどうだかね？　ぜひ、ぴのぷの愛らしい伸びっぷりをポリゴンで見てぇもんだ。なんつーか、こうチビっこくて、丸いラインを持つもんがエエっつーかな。



アタイの中のフェイバリットカプコンキャラは、後にも先にもコイツらしかいねえ～といった気概をもってピックアップルしてみました。マリー・ミヤビはビジュアルと性格的にかなりツボであり、こんな女性編集者がいたら光速で原稿上げるのにと思いました。グレッグはステゴロで闘っても強そうなので入れときました。岩鬼も。



これらの送葬たる（寒）メンツで情け無用のファイトができたら、まさに夢叶わんといった趣で、天にも昇る気分になれるはず。オークはオウト攻撃が印象的だったから入れてみたものの、ヨガストリームがまさにそれで、15秒後にはシマッティアと額をピシャリと打つことになったがね。亜矢虎は微強力な15面のヤツにしてほしいものさ。

猛者語録　いかにもなオチを付けた今回の猛者だが、密かに原稿書いてる時点では何も分かっちゃいねえというのが本音でありつつ、ココを書いてる今はさしあたって12人が判明しているワケで、さらに後日AMショーが控えてることから、追加キャラにバニシがいるかも～という期待に胸を膨らましている状態です。しかしこれを読んでる皆はもう分かってるね。意味ねえ。

絶対合体!! 気まずい3WAY

ケソ　それでは、ようやく表が出そろったわけですが。
でそ　……。
まさ　……。
でそ　お前ら、真面目にやれよったく!!
ケソ　あんたに言われたくないっつーの!
まさ　まあまあ落ち着きんしゃい。こうして見ると、何ともバラエティに富んだ三者三様のランキングになってるじゃ、あ、ねえかあ。
でそ　バラエティという点では文句はねえけどさ。君ら偏り過ぎだっつーの。
ケソ　だからアンタが言うなって。そういや、まさのランキングに入っている"セファロマン"ってだれっスか?
まさ　知るかね君。その昔カプキが出していた『アタックス』というオセロっぺえパズルゲームに登場しておったグチャドロ系クリーチャーさね。



ケソ　あ、思い出しました。登場キャラが全部モンスターで、ゴーゴンとか出てくるやつでしょ?
でそ　あったな～そういえば。
まさ　実は意外と遊べるゲームだったっぺれ～。
ケソ　しもでんのランキングの中に、一人だけ毛色の違う奴が紛れ込んでるんだけど。
でそ　シェーファー好きなんだよ俺。ぜひ登場してもらいてえさなぁ。あと、スーパーマッスルボマーの半ケツ軍人を入れるかどうか迷ったな。
ケソ　僕は「あのキャラが企画会議で通るんだったら、カプコンはまだまだ大丈夫だ」と思ってましたよ。
でそ　三人が選出したキャラで、ダブってるのはほとんどいないな。ダップセの二人で、ドンとプルをそれぞれ挙げてるのが、さすがというかナチュラルにヤバイというか……。
ケソ　ドンプルは基本です。
でそ　……んなことねえよ。
まさ　続編のドドンプルも期待っぺれ～。

絶!! 僕の先生は地底人だった!!

でそ　この中で唯一ダブっているのは、まさとケソが挙げているパニッシャーだけか。
ケソ　つうか、パニシの前ではすべてが無力でっしゃろ。奴にかかれば、あらゆる敵が原子分解どころかクォークレベルにまで分解されちまいますё!!
まさ　奴の前に立ったが最後、生きて祖国の地を踏める奴はあ、いねい。ロックマンなどは、ガン飛ばされただけで爆発・炎上しそうさな。
ケソ　パニシの場合は「オレより強い奴に会いに行く」の世界の住民じゃなくて、「オレより強い奴もみんな狩る」の世界の住民ですからね。
まさ　もしもパニシが『カプスタ』に出場するとしたら、対戦でパニシに負けたキャラは二度と使えなくなるというのはどうだろうかね君。
ケソ　き、キチー!!
でそ　言葉どおりに、存亡をかけて戦うという感じか。
ケソ　『パニシ禁止台』とかできそうですё!
でそ　CPU戦でもパニシに負けたら、存在を消されちまうのか?
まさ　当然さな。そのおかげで、パニシに負けそうになったら電プチをする子ゼルが続出、社会問題にまで発展する目論見だ。
ケソ　せめて、CPU戦では「パニシと戦いますか?」をYES、NOで選ばせてもいいのでは……。

でそ　その調子でいくと、最終的にゲームにはパニシの1Pと2Pしか残らないんじゃねーの?
まさ　唯一パニシを倒せるのは、ゲームでの相棒だったニック・フューリーだけということにしておくのはどうか。しかもタイムリリースの隠しキャラ。
でそ　ニックの出てないゲーセンなどでは「ニック待ちかよ!」とかいって息巻いているわけか。
ケソ　でも、結局ニックがやって来るころにはみんな狩り尽くされていて、結局2キャラしか使えずに「これじゃまんま『パニッシャー』じゃねえかよ!」と、恐るべきオチが付くわけですNA!
でそ　飛竜とかでも勝てねえかな、パニシ。
ケソ　キツいでしょ。
まさ　影踏み弾すら「ファイオー!!」っていうダミ声とともに、メガクラッシュで抜けて来るに相違なかろうて。
でそ　キカイオーとかは?
ケソ　コックピットハッチを無理矢理こじ開けて入ってきそうですよ。雷鳴斬とかも白刃取りしそうだし。
でそ　……宇宙も生身で泳いで移動できそうだよな、奴。
ケソ　息を止めてりゃ大気圏も生身で突入できるって思ってるでしょ、きっと。
でそ　勝てねえ……奴にはだれも勝てねえよぉぉぉ。
まさ　人間最大の大罪は、核を作ってしまったこととパニシを生んでしまったことの二つさな。
ケソ　おっかねえ話で。

けっぱれ 獄殺院長先生

でそ　結局、フタを開けてみると『パニッシャー vs. オールカプコン』という図式になっていたな。
まさ　パニッシャーの原作ストーリー自体は非常に重くてシリアスなのだが、ゲームの印象が強過ぎて、度を過ぎた暴れん坊中年としての認識のみが我々の中に残ってしまった結果といえよう。
ケソ　やっぱ、一面ボスの胸倉を掴んで道を聞いた挙句、即座に銃殺した「ありがとよパパン!」などなど、ゲーム中での情け無用なパニッシュぶりが強烈でしたからなあ。
でそ　ナマハゲよりも「パニッシャーが来るぞ!」と言った方が、皆怖がりそうだな。
ケソ　子ゼルの心にトラウマ残してどうすんのさ。
まさ　何はともあれ、カプコンはこれまでにも多数の魅力的なキャラを生んできており、その集大成ともいえる『CFA☆』には、多大なる期待を寄せずにはいられないといったところか。まあ、我の選んだ10人中、少なくとも6人はゲームに登場しそうだがね。
ケソ　おいどんも負けてはおらんですたい。はっきり言ってキャプサワは当確ですё!!
でそ　何をー!!　きっと残りのキャラはろりーんでつるーんなぷにキャラがそろっているハズなんだよ!!
突如現れたカプコン担当編集JK　あ、しもでんさん、カプコンから資料きましたよ。『カプコン ファイティング オールスターズ』に登場する、残りのキャラが全部書いてあります。
でそ　お、いいね～。ちょい見せてみ……こ、これは!?
ケソ　は、はわわ～!!
まさ　ふんぬぐるるる!!
でそ　……現実は厳しいな。
ダップセ　ぷせきゅー。

（つづく）



アルカデ チャット倶楽部

●17th meeting●
「バーチャファイター4 エボリューション」

今月の出席者

サユキ
12月15日生(射手座) A型 山形県出身
好きなアーケードゲームは幅広く、ジャンルのオールレンジ攻撃を展開。「VF4EVO」の変わりっぷりに未だ対応できていないらしい。

あやか
2月17日生(水瓶座) A型 香川県出身
好きなゲームは「DDR」に「ヴァンパイア」。最近は「beatmania THE FINAL」をビーマニⅢ筐体でプレイするのにハマっている。

ゆきな
4月3日生(牡羊座) A型 東京都出身
格ゲーと渋キャラをこよなく愛し、「カプエス2」生涯プレイ宣言を遵守。「KOF2002」ではリョウとタクマを使いたくてたまらない。

高い高～いバーチャの壁

ゆきな 今月は『VF4 エボリューション』でいってみよ～!

サユキ みんな一緒にカードを作って同時に始めて、ゆきなちゃんが一番成績が良かったね。

ゆきな え、ホントッ!?

あやか 成績優秀者の弁をどうぞ。

ゆきな といっても九級なんだけど(苦笑)。いつも思うんだけどバーチャって、ワンプレイが早いよね。

あやか 成績優秀者のコメントとは思えません(笑)。

ゆきな (笑)。でも、対戦の方が断然面白い。

サユキ 私はな～んか、『EVO』で分かんなくなってきちゃった。

あやか 私は付いていけないというか、難し過ぎます。リオンのカッコ良さが救いです(笑)。2D跳ばないっていうのは大きいですね。2Dなら跳び回って私でも何とか戦えるんですけど、バーチャでは厳しいです。

ゆきな どんなゲームでも知識が重要だけど、バーチャは特に重要だよね。

サユキ うん、重要。

ゆきな 2Dとはやっぱりレベルが違うのかな～。必要な知識量がハンパじゃない。みんな勉強してるんだね～。

サユキ 知識が有っても、実戦でなかなか追い付かない。

ゆきな そうだね。私たちは健太になれませんでした(笑)。

あやか 同じ3Dでも、『ソウルキャリバー』の方がまだ戦えましたね。

ゆきな 確かに敷居はすご～く高いと思うけど、うまい人同士の対戦を見て一番盛り上がれるのはバーチャだと思う。

あやか それはありますよね。私なんかだと、見ている方が楽しいですよ(笑)。

ゆきな アイテムでキャラクターをカスタマイズできるのが面白いよね。レイフェイもロン毛になっちゃうし。

あやか レイフェイってクリリン?

ゆきな そう。クリリンだって髪を伸ばしたことないのに(笑)。

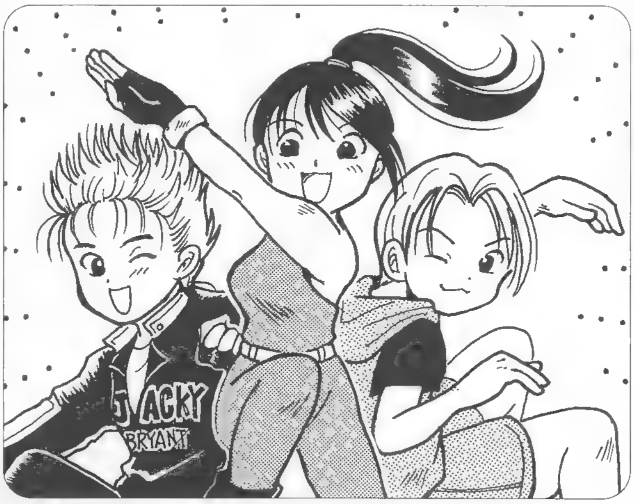
バーチャ人気に迫る!?

ゆきな これだけ人気があるのは、どうしてなんだろうね?

サユキ カードの存在が大きいんじゃないかな?

ゆきな 対戦相手がたくさん居るってのもあると思うよ。対戦すればするほど、上達が早いだろうし。強者とか、称号が有るっていうのも大きいかな。

サユキ リングネームが出ているのもいいよね。有名プレイヤーもすぐ分かる。



あやか 新宿の西スポだと、有名な人がたくさん来ていますよね。

ゆきな そういえばこの間、ちび太さんを見掛けたよ。ほかにも聞いたことがあるリングネームの人が結構居たし。上級者はカスタマイズも個性的でいいよね。

ゆきな 女性プレイヤーが多い気がするんだけど。

サユキ 新宿は結構多いかもね。

ゆきな 女性にとっても、厳しい世界なんじゃないかな、バーチャって。みんな真剣勝負って感じで、そこに飛び込んでいくのはスゴイな～。

あやか 男性も、普通のお兄ちゃんって感じの人が多いですよね。

ゆきな ヒーコのファッションチェックを受けられそうな人たちが多いよね(笑)。

あやか 技もキャラのファッションも現実のものに近いから、より広い層に受け容れられるんですかね?

ゆきな ホント、うらやましいぐらいいろんな人たちがプレイしているゲームだね～。教えてくれる人がいないと厳しいんじゃないかな?

サユキ それはいえる。周りにうまい人たちがたくさんいた方が、絶対にレベルアップできるしね。

ゆきな 3D格闘を始めたのがバーチャで、カードシステムを導入したのもバーチャ。偉大なゲームだね～。

あやか バーチャって、どうやったら強くなれるんでしょうかね? やっぱりアルカディアのムック買えってことですか?

ゆきな もちろんでしょう(笑)。あと、強い人と友達になりましょう。

サユキ それが重要だよね。知識だけじゃなくて、強い友達がいないと。そういえば、リオンのまつ毛って、どうやってあそこまで伸ばしたんだろうね?

あやか え?

ゆきな そんなに長かったっけ?

サユキ すごい長いよ。うらやましい～。

あやか 今月は胸の話じゃないんですね(笑)。

ILLUSTRATED BY なりたゆみ

おたよりでチャット倶楽部に参加してみませんか?

女性読者の皆さんも、おたよりでドシドシこのページに参加して下さい。最近発売されたアーケードゲーム評でもいいですし、取り上げてほしい作品やテーマ、そのほかご質問・ご相談など、随時受け付けております。お名前(ペンネーム)・年齢もお書き添えの上、こちらのあて先までお送りください。

Eメール chatclub@arcadiamagazine.com
郵便 〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アルカデ チャット倶楽部」係

たくさんのおたより、お待ちしています。



凪良

はじめまして。今回アルカディアさんに描かせていただき、とてもうれしいです。昔から縦シュー、特に東亜プラン、彩京モノがとても好きでしたので、アーケード誌の攻略にはお世話になりました。今でもハイスコア達成の感動は忘れておりませぬよ。家では味わえない、ギャラリーに魅せるプレイの快感が味わえるのはアーケードだけだなぁと、今でもそういう風に感じています。ではでは、またどこかで。



ホームページ「One LINE」
アドレス：http://cubeno9.tripod.co.jp/enter1.html

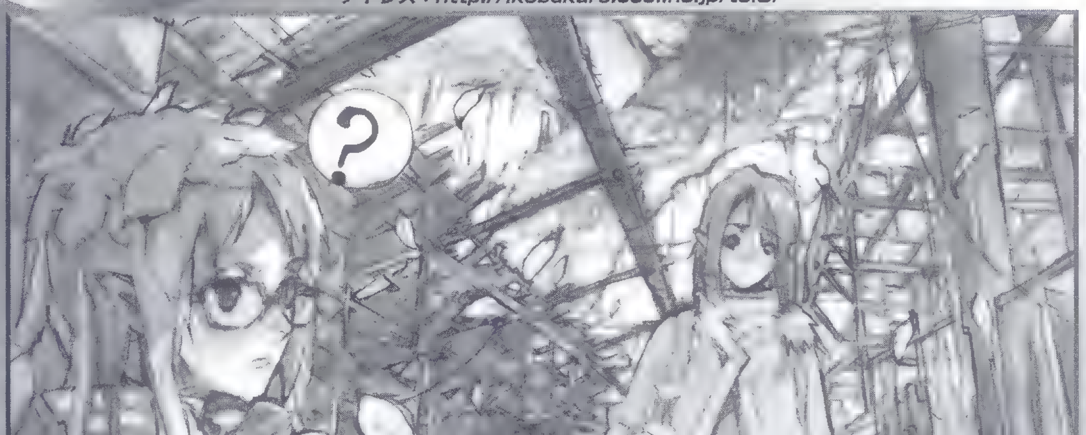
Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「落ち葉」

このコーナーは、ひとつのテーマを元に、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを制作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「虚空のリング」
アドレス：http://ikebukuro.cool.ne.jp/toi8/



toi8

はじめまして～。駄目絵描きのtoi8と申します。今回初めてモノクロイラストを描いてみたのですが、どういう風に仕上がるか一寸不安だったりします～（汗）。良い感じに印刷されていればいいのですが～。ではでは、今後ともお見知り置きを。



次号予告

次号、榎本武士先生＆kami先生登場！

テーマは「辻斬り」

使って遊べる!! アルカディアクーポンチケット
～中高生に大人気！～



イラスト：今井神

まだ使ってないの？

夏が終わって、季節も秋です。新作ゲームも多数登場し、どれからやろうか迷っちゃってる人がたくさんいると思うけど、そんなときに忘れちゃいけないクーポン。新作ゲームだってできちゃうんだから持ってないと損だよね。ゲームセンターに行くときはクーポンが君のお供。

アルカディアクーポンニュース

●今月の新店舗！
①basara-cafe(埼玉県)　②セガアリーナ浜大津(滋賀県)　③P.A天満店(大阪府)　④ハイテクランドセガ郡山(福島県)
近くに住んでるみんな、アルカディアクーポン使ってくれよな！

●残念なお知らせ
下のクーポン加盟店リストが毎月増えていく一方で、ある日突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店舗を確認してから出かけてください。

みんなの意見を！ 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

加盟店募集中！ クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

■郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX:03-5433-7212 ■E-Mail:location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンチケット加盟店一覧●

静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	セガワールド藤枝駅南	藤枝市田沼-17-31	☎054-636-4416
	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	ゲーム塾AGC	一宮市宮地1-14-8	☎0586-43-8138
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
	ハイテクセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	ビクトリヤ(富貴商会)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内2・3F	☎077-523-7015
京都府	げ～む倶楽部 ツイスター(富貴商会)	八日市市東本町6-55 ジャンティ21-81	☎0748-23-8717
	ゲームスペース プラニー(富貴商会)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(富貴商会)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(富貴商会)	左京区下鴨高木町46	☎075-502-5765
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1・2F	☎06-6645-7692
	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	タウンスポット高槻店(富貴商会)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	ゲームプラザOKAⅢ(富貴商会)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	ファミリーガーデンパート2	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	チャレンジャーガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	アミューズメント ギガ(富貴商会)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
奈良県	キャノンショット(富貴商会)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレブレステージ1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
愛媛県	ワンダー松山	松山市平田町81	☎089-978-2170
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	スーパーアカトンボ香椎店※3	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店※3	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	アカトンボ西新店※3	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	アカトンボ産大前店※3	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル・アスカビル2F	☎0955-23-2895
	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	セガワールド中津※4	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※3**トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※4**セガワールド中津**はメダル1000円分をお求めのお客様にプラス50枚のメダルをサービスとなります。

アルカディアクーポンを使ってみよう！

STEP 1
アルカディア誌面で加盟店を確認

▼

STEP 2
クーポンの有効期限を確認

▼

STEP 3
クーポンを持ってゲーセンに

▼

STEP 4
クーポンにスタンプを押してもらおう

▼

STEP 5
これだけで1ゲームプレイできるぞ！

〔注意事項〕

アルカディアクーポンは、"ゲームセンターからアルカディア読者のみなさんへのサービス"です。ゲームセンターに迷惑をかけないように忙しい時間帯の使用は控えましょう。

注意!!

●クーポンを切り離したら、そのまま使ってください。
●コピーしたクーポンは無効になります。
●アルカディアを切り離したくないという人は今まで通り、本誌を持参しても使用可能です



新クーポン使用上の注意

●切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
●「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
●裏面に厚紙を貼るなど加工をすると無効になります。破れた場合は無色テープなどで補強してください。
●同じお店では1日1回使用できますが、日を改めれば同じお店でもクーポンを使用できます。
また、同じ日でも別のお店に行った場合はクーポンを使用できます。
●クーポンのスタンプひとつで1ゲームサービスとなりますが、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。

キミんちの近くにあるのはこんな店！ Vol.10

ゲームセンター名(都道府県)
①クーポン対応ゲーム
②営業時間
③アクセス方法
④スタッフよりひとこと
※これはクーポンではありません。

セガワールド中津(大分)
①クーポン一回使用につきビデオゲーム1回サービス、又はメダル1000円分をお求めのお客様にプラス50枚サービス。
②10:00～24:00
③JR中津駅より国道10号線を宇佐方面へ車で約5分。
④地域1番店！ 最新のメダルゲームを取りそろえた自慢のメダルフロア。新作ビデオゲームもガンガン入荷。ガンダムDX、VF4が熱い！

遊屋楽造22(愛知)
①ビデオゲーム、プライズ、スロットなどあらゆるジャンルに対象機をご用意しております。
②24時間営業 年中無休
③国道22号線、下浅野交差点より南に100メートル。
④ソウルキャリバーⅡがアツイ！ ただ今、イベント実施中!! VF4もクーポン使えるよ！

ゲームプラザニューヨーク大船(神奈川)
①プライズ以外すべて対応しています。
②9:00～24:00
③JR大船駅東口の交番脇直進。最初の十字路を右折し、仲通り商店街直進。左手パチンコ大船会館2F。
④KOF'98対戦台4台！ ランバトも開催中。新作からレゲーまで豊富なバリエーション。ぜひ!!

プレイシティキャロット和歌山(和歌山)
①一部機種(新作など)を除くすべてのビデオゲームで使用できます！
②9:00～24:00
③南海和歌山市駅、JR和歌山駅より和歌山バス「ぶらくり丁」下車、南へ徒歩1分。
④新旧いろいろなジャンルのタイトルをとりそろえてお待ちしております。

セイタイトー新前橋(群馬)
①プリクラ以外なんでもOK！
②10:00～24:00
③新前橋駅より徒歩15分。南部大橋通り文真堂書店隣デニーズ向かい。
④なんと！ くまのプーさんのプライズも、クーポンで遊べちゃいます!!

●アルカディアクーポンチケット加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目タニイビル1F	☎0157-26-4485
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プリッズ スクラム店	仙台市泉区松森字後田45-1スクラム泉店内	☎022-772-4066
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市中町7-15 ピア中町1F	☎024-939-2277
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	アイアイ駅南店	水戸市桜川1-4-10	☎029-221-1001
群馬県	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	プレイランドチェリー一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	アムネット五反田店※1	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	ゲームファンタジア渋谷店※2	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1-1～4F	☎03-3496-5856
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ゲームファンタジア ミラノ店※2	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
	荻窪GAME-EXC	杉並区上荻1-16-16 ユアビルI-1F	☎03-5397-9551
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山1F&B1	☎042-389-3461
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームファンタジア サンシャイン店※2	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	ゲームファンタジア八王子店※2	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビルB1～4F	☎0426-48-1288
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2 13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
新潟県	ハロータイトー柏崎店	柏崎市東本町1-16-3 フォンジェ2F	☎0257-20-0054
	チルコポルト上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ゲームメイト(タイトー)	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2-6F	☎025-240-2318
	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
富山県	ゲームインさんしょう 新庄店	富山市荒川3-1-6	☎076-421-6533
	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
長野県	タカラ島伊那店	伊那市日影435-1 ベルシャイン伊那店内1F	☎0265-76-7712
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
	the3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-263-0161

※1**アムネット五反田店**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル50枚のサービスとなります。
※2**ゲームファンタジア**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1000円分のメダルをサービスします(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

2002年8月18日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"の当コーナーは、その名の通り全国のゲームセンターや、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

怒首領蜂大往生

DOdONPACHI DAI-OU-JOU

最凶の敵、「緋蜂」ついに陥落！

圧倒的な強さで、目にした人たちを絶望のどん底にたたき落してきた2周目最終ボスである「緋蜂」。その「緋蜂」を撃破し、不可能とも思えた2周ALLの快挙を今回2名のプレイヤーが成し遂げた。

奇しくも、両者共に使用している機体はタイプA。しかし点数での勝負に勝利したのは、やはりこの人「ミスターAタイプ」こと「長田仙人」氏。またもや『首領蜂』シリーズの歴史に新たな1ページを刻み込んだ。

「緋蜂」攻略のポイントは「緋蜂」までに残機をいくつ残せるか、そしてボムが無くなってから、どれだけ発狂形態の攻撃を避けられるかという2点に集約されている。

そして「緋蜂」攻略の最大のカギになるのが、ハイパー使用時のボスへの張り付き。ハイパー発動時の無敵時間を利用してボスに密着し、レーザーの根本部分を当てるオーラ撃ちで大ダメージを与えるのだ。うまくいけば1回で「緋蜂」の体力ゲージを全体の約5分の1減らせるので、かなり有効なテクニックといえる。

今後はどれだけ点数が伸びていくのか、そして残るタイプBの行方にも注目していこう。

タイプA

758,154,900

LAOS-長田仙人

えの木（高知）

TECHNIC BEAT テクニクビート™

ノーマル

1,132,220

KnK

トライアミューズメントタワー（東京）

ジャストでチェインをつなげろ

本作で大きなウエイトを占めているのが面クリア時のゲットポイントボーナス。中でも連鎖ボーナスは最高で、チェイン数×1,000点になる（大ジャストスタートで79連鎖以上の条件を満たす必要あり）ので、かなり大きい。

さらに、ファイナルピリオドで☆6以上の難易度の曲を選択し、ジャスト率50%以上でクリアするとエキストラステージが追加されるので、これを出現させるのは必須事項だ。

今回の稼ぎ頭はレイン。持ち上げたマーカーをどんどん大きくできるアクション「グロウ」の使い勝手がかなりいいようだ。このままレインが最高得点キャラの座を守り切るか？

SCORE

タイムアタック

1'25"80 (カサンドラ)

さきお・レナード

えの木(高知)

サバイバル

24WIN (カサンドラ)

眠人・ハグラー

えの木(高知)

SOULCALIBUR II

サバイバルモード、クリアは見えず

まずタイムアタック(スタンダード)はいきなり1分30秒を切る、好タイム。全8ステージの2ラウンド先取なので1ラウンド平均5秒ほどでクリアしている計算になる。

これまでのシリーズと同様に、リングアウト勝ちもかなり有効のようだ。

サバイバルモードはCPU50人相手に連続して勝ち抜いていくもの。このモードのCPUはかなり強く、勝ち進んだときの体力回復もわずかなので、かなり厳しい模様。あと26勝は可能か?

GALS PANIC S-3 ギャルズパニックエススリー

2'48"89

朱虎緋STR

個人申請 ゲームインセブンアイランド(神奈川)

ボスを囲んで一発クリア

タイムアタックの決め手となるのが、ボス囲い。各面のボスを線で囲めば、それ以外の場所を囲み終わったことになり瞬時にクリアできるのだ。

また、スタート時に2機連続でわざとミスしてスピードアップアイテムを出す、残機潰しは必須のようだ。

本作でタイムランキングを見るには、タイトル画面で「レバー上+ボタン」をしばらく入力する必要がある。

XII STAG

8,527,760

凪瀬きつね@初クリア記念

アミューズメントフォーラムモア(東京)

最大倍率×12を狙え

本作では自機の後部からのバックファイヤアタック、またはレバーを左右に振ったときに発生するサイドアタックで敵キャラを壊すと、その点数に最大12倍の倍率が掛かる。これが稼ぎのポイントだ。また、通常のシューティングでのボンバーに相当する、バリアで消した敵弾が点数に変わるという稼ぎもあり、使いどころ次第でかなりの差につながるのだ。

餓狼伝説SPECIAL

ヴォルフガング・クラウザー

2,852,300

HYAKU-KTL-UGF 終了かな?

タイトーインスタジアム(大阪)

避け攻撃で稼げ

パーフェクトボーナスの点数が高い本作ではALLパーフェクトは当然。

では、あとは何で稼ぐかというと、最も点数の効率はいいのが避け攻撃(900点)。敵の反応を誘い、できる限りこれを当てていくパターンだ。

さらにドローやダブルK.O.でファイナルラウンドまで闘って稼ぐのだが、隠しキャラのリョウ・サカザキを出現させるために負けは許されない。また、現在では認められていないが、94年以前のタイトルには、レバーやボタンに関する改造も認められていたため、それらの改造で、通常ではありえない現象が起こるようになる。その現象のいくつかを利用し、大幅な点数アップに成功しているのだ。

ハイスコア全国集計

全国1位スコア

2002年8月18日締め切り分

ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル	チップ	41,053,300	眠人・ハグラー	えの木（高知）
	ミリア	24,412,300		
	メイ	19,225,400	DUO・ハーンズ	
	カイ	15,768,400		
	テスタメント	16,104,500	タケトゥ・デュラン（HAM）	
	イノ	6,708,400		
	エディ	12,350,000		
	スレイヤー	21,659,500		
	闇慈	19,700,700		
	ポチョムキン	7,746,500	さきお・レナード	
	ザッパ	6,312,900		
	アクセル	6,401,900		
	ソル	18,342,700	スト堅用高	
	紗夢	30,740,000	DUO氏はスパイです。中国娘♥HIE	モンキーハウス本館（福岡）
怒首領蜂大往生	タイプB	900,521,390（2周目5面）	Clover-YMN	トライアミューズメントタワー（東京）
湾岸ミッドナイトR	湾岸線上り	4' 40" 628	東松山どれみ（全国ITQ委員会）	個人申請 東京ガリバー東大宮店（埼玉）
	C1外回り	3' 09" 762	AYK	個人申請 ナムコワンダータワー京都店（京都）
頭文字D アーケードステージ	初級 妙義左回り	2' 49" 655	RRL-渋谷 英毅	ゲームコスモ町田店（東京）
	中級 碓氷左回り	2' 45" 337	acidosis	タイトーインスタジアム（大阪）
	中級 碓氷右回り	2' 45" 658	イッテヨシ@アンマキラテ遠征パワー	ゲームインナミキ（東京）
ドラムマニア 6thMIX	ボーナストラック	343,167,450	矢野@ミニストップ	ゲームプラザキューティ（大阪）
斑鳩	イージー	30,420,320	とらのあな初体験は超刺激的ですた。DQN	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
ルパン三世 ザ・タイピング		4,533,590	あきうめ	ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
太鼓の達人3		1,676,310	たか	個人申請 AGスクエア栄店（愛知）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX	連邦・シングル	22,959	クリス（堀）	トライアミューズメントタワー（東京）
	連邦・チーム	42,574	マフニティ・エリンドニー・ナカジマ	アミューズメントランドケンタゴン&キョンタゴン（東京）
機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン	連邦・シングル	19,976	キングドウ・アウ!@24点くれ	プレイシティ中央町（鹿児島）
婆裟羅2	百地 三太夫	27,363,850	先日はお世話になりました前田愛	個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）
	清瀧坊 隨風	20,158,690（2周ALL）	前田愛氏に感謝。山本	個人申請 ゲームサファリ穂積店（岐阜）
	武田 信勝	11,319,850（2周目5面）	9wp-GA2-ISO@MNHレッド	デイトナⅢ（埼玉）
式神の城	結城 小夜	6,146,068,610	ストロー	グッディ21（東京）
	日向 玄乃丈	4,810,957,400	は	
	ふみこ・O・V	5,284,021,220	二番の男@黒タイツ破りたい症候群	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	???	5,424,273,870	9wp−MNH	トライアミューズメントタワー（東京）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
バーチャファイター4 エボリューション		3' 08" 95	店員さん	遊道楽箱崎店（福岡）
スタートリゴン		588,520	HMA@隠しモード求む!	ミルカトル加納店（和歌山）
テクニクビート	アンリアルエネミー	767,960	KnK@テキトー	トライアミューズメントタワー（東京）
	ディープクリア	899,810	ARL@盆進行の末路	ミルカトル加納店（和歌山）
	マスターピースフォレスト	775,160	ARL@B2進行の末路	
ビートマニア ザ・ファイナル	ザ・ファイナル	2,532	電脳雑技団YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	ボーカル	3,650	AFRO FINAL	遊ingポイントセオラ（滋賀）
	ミクスチャ	4,097		
	リズミック	4,222	IKKI	中野ロイヤル（東京）
	メロディック	4,090	電脳雑技団YMG-Ⓒ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
	テクノ	4,190	IKKI	中野ロイヤル（東京）
銃武者羅		23,320,230（3-2）	REQ	ゲーマーズハウスガンマ（大阪）
剣−TURUGI−		667,000	TSK-高橋 邦知	個人申請 ゲームフジ船橋（千葉）
ムサピィのチョコマーカー	中級	33,124,667	TBR@同時消し友の会	ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
	上級	56,510,784		
クレオパトラフォーチューンプラス	ストーリー	2,240,830,250	G.M.C.げえむのごんちゃん	アミパラ2000（広島）
	タイムアタック	5' 40" 07	小次郎（M.N）	ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）
熱チュー！プロ野球2002		2,253	JCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
ザ・キング・オブ・ルート66		315,044	Year!めっちゃホリディ	個人申請 岐阜レジャーランド穂積店（岐阜）
ポップンミュージック8	テクノポップ	389,772	LCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
ビートマニアⅡDX 7thstyle	ハウス	7,408	MING	釧路ゲームプルプル（北海道）
ザ メイズ オブ キングス		512,090	TYO-チョイ@ダラン浩二指名手配	個人申請 Hey（東京）
レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ		1,523,100	T³-（店員3号）K.Kやる気マンマン	レタス702（北海道）

ハイスコア講評

今回は**バーチャファイター4 エボリューション**から。前作とはCPUのアルゴリズムが変わり、難度が高くなっていますがパターンはほぼそのまま通用する模様。今回も影丸が最速になっています。ちなみに、3本先取のお店が多いですが、工場出荷設定は2本先取なのでお忘れなく。

スタートリゴンは早くも末尾争いに突入？ トップの使用キャラは宙太です。シンプルなゲームなのでスコアが煮詰まりやすそうですが……。

テクニクビートのチャンネルスタイルは4曲目をジャストレート50％以上とバッド0でクリアすると、5曲目が出現する模様。申請数は少な目なので、今後の盛り上がりに期待しています。

ビートマニア ザ・ファイナルはインターネットランキング対応コースを集計。5鍵も今作で最後ということなので、フィナーレにふさわしい熱い争いに期待しましょう。

銃武者羅はコンボの継続でスコア倍率がアップ。しかしジャンプ回避すると、瞬時にこの倍率が1倍に戻ってしまうのが厳しいところ。次回はALLクリアが出るか？

剣-TURUGI-はめでたくALLクリア達成！ とりあえずクリアに徹したとのコメントがありました。

ムサピィのチョコマーカーは迫り来るライバルを抑え、「TBR」氏が2部門トップ。時間内にブロックを置きまくり、大量分断する稼ぎは、時間との戦いが非常に熱い！

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード
スコア（タイム）：23,646,800
面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）
備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日：2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての蜂でギリギリまで稼ぐのですが、
[illegible]キャンセルたぬきが出ると死亡確定なので、
[illegible]するタイミングが重要です。
[illegible]クリア時　約84万
10面クリア時　約1,020万
20面クリア時　約1,750万です。
ゲームセンター　名前 アミューズメントアルカディア
電話 03 5433-71××
住所 [illegible]世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長：鈴木 雅弘

鉄拳4	マーシャル・ロウ	1' 34" 40	MINA	タイトーインスタジアム（大阪）
	スティーブ・フォックス	1' 24" 95	THE END OF WILLARD	
	吉光	1' 40" 55	マスクド谷本 エロ死天王の1人	アババ天神橋店（大阪）
上海 ～三國牌闘儀～	段位認定モード	0' 00" 59	JCB	星狩物語 岸和田店（大阪）
ニンジャアサルト		1,882,100	TYO-チョイ@ネタ人間元住T.O	個人申請Hey（東京）
ミスタードリラーグレート	北極	2,300,420	HTR-YAS	デイトナⅢ（埼玉）
犬のおさんぽ		807ワンダフル	HYS氏の教え通りにやりました。山本	個人申請 クラブセガ リバーサイドモール（岐阜）
ゼロガンナー2	コマンチ	3,746,850	ひろせ	ゲームインナミキ（東京）
ギガウイング2	チェリィ	8京8381兆4651億6939万4500	9wp-GA2-ISO@MNHレッド	デイトナⅢ（埼玉）
アクアラッシュ	初級	266.95	NGP-ANP	アベニュー北口店（山梨）
	上級	343.48		
テトリス・ザ・グランドマスター		9' 07" 11	777	個人申請 溝の口タイトーイン（神奈川）
ストライカーズ1999	AV-8 ハリアー	3,318,900	Y³－TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
	F-4 ファントムⅡ	3,372,900	Ⓕ	西千葉スターダスト（千葉）
ギャルズパニックS2		2' 31" 18	NMT8.2i	GAME BOX Q2（愛知）
バトルガレッガ	ガイン	19,557,110	亡き高見氏に捧げます 獅子王院†神威	個人申請 ゲームシティグット（東京）
	ボーンナム	17,163,920	調理師	アミューズメントフォーラムモア（東京）
怒首領蜂	Aタイプ	748,414,350	やっと出た!! SOF-WTN	デイトナⅢ（埼玉）
ライデンファイターズ	雷電MK＝Ⅱ	53,274,350	ALZ-S・N	アババ天神橋店（大阪）
ストリートファイターEX2	C・ジャック	3,385,100	ニーヤマンってコントームじゃないの？ 爆田	アババ天神橋店（大阪）
ストリートファイターZERO3	サガット	6,241,400	式神よりもおもしろい G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
	バルログ	5,769,700	50円入れたら出た。	
ソニックウィングス リミテッド		3,661,700	GGE-VXV	遊ingポイントセオラ（滋賀）
セクシーパロディウス	ひかる	6,857,700	スーパーモデル	個人申請ゲームインセブンアイランド（神奈川）
	ミカエル	6,869,800		
ソニックウイングス3	ブラスターキートン	3,925,400	GGE-VXV	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ガンバード	鉄	2,117,800	D・I	アババ天神橋店（大阪）
ぷよぷよ通		1,377,801	はうらう人	西千葉スターダスト（千葉）
餓狼伝説スペシャル	ギース・ハワード	2,808,200	HYAKU-KTL-UGF	タイトーインスタジアム（大阪）
餓狼伝説2	ビッグベア	41,452,000	WZH	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ファイターズヒストリー	フェイリン	1,381,800	GYO	遊ingポイントセオラ（滋賀）
迷宮島	3機設定	3,269,050	WZH	遊ingポイントセオラ（滋賀）
最後の忍道	ノーマル	3,186,200	経（つね）	トライアミューズメントタワー（東京）
1943	1P	3,701,310	SGP-SV-TNK	個人申請 マンモス城 インベーダーハウス（大阪）

お詫びと訂正

●アルカディア8月号、10月号の掲載スコアに誤りがありましたのでここに訂正いたします。

6月19日締め切り分の訂正

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ミスタードリラーグレート	インド	687,465	けっきょく北極大往生　HAM	えの木（高知）
	エジプト	2,173,860	RE君の解説で3万落ち。HAM（タケトゥ）	
中国龍2001		3,521,400	[illegible]　Y-S	
マーヴル VS. カプコン 2 -ニュー エイジ オブ ヒーローズ-		3,296,671,600	汁先生とM-1号先生に大感謝！眠人	
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE	ケン	12,284,700	穴兄弟に対し竿姉妹とはヤラれたK.T殿	
ストリートファイターEX	シャロン	3,312,400	おとこ汗	

7月21日締め切り分の訂正

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ギルティギア イグゼクス ザ・ミッドナイトカーニバル	紗夢	23,623,500	[illegible]	えの木（高知）
	闇慈	18,640,300	四明刻 HAM	
	ミリア	18,095,500	ダブル立直海底ツモ　HAM	
	メイ	16,836,300	ギルティ運ゲー、人生捨てゲー DUO	
	テスタメント	15,023,400	ダブル立直流し満貫　HAM	
	カイ	14,624,500	点数も時間も足りん!!　眠人	
	エディ	11,527,800	ツイン立直 HAM	
	ジョニー	6,051,900	てきとうのダンディズム G.M.C DUO	
	ザッパ	6,032,400	カス300万落ち G.M.C DUO	
テクニクビート	ノーマル	1,072,910	KnK@キャラ別集計希望	トライアミューズメントタワー（東京）
	マスターピースフォレスト	670,950	あ@次回ちゃんとやります（え	ミルカトル加納店（和歌山）
	アンリアルエネミー	772,860	R-SEEL＠まったり屋Neorude	

●集計店、スコアラー、読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。

クレオパトラフォーチュンプラスの【ストーリー】は連鎖にアイテムを絡めて、スコアアップ。ちなみに突然カンストする（約1兆点）バグがあるようですが、この現象は集計対象外にします。

ザ・キング・オブ・ルート66はエンブレムの点数が蓄積していくので、これをしっかり回収していくのがポイント。今回の集計は約千点差のきわどい争いでした。

ルパン三世 ザ・タイピングは、話題の小学生スコアラーの「あきうめ」氏がザ・タイピング・オブ・ザ・デッドに続き大幅な更新！　この勢いでタイピングゲームを総ナメか!?

斑鳩の【イージー】はもはや風格さえただよいつつある「中途半端くん」氏がほかの追随を許さず、またも独走態勢に。【ノーマル】【ハード】は未更新ながら、家庭用の発売により、大きくパターンが進化するものと思われます。

婆裟羅2は【清龍坊 随風】も2周ALL達成。しかし【武田 信勝】の2周クリアは現段階では厳しそうとの話です。

ストライカーズ1999では【AV-8 ハリアー】の約10万点というすごい伸びに驚かされます。

怒首領蜂の【Aタイプ】はついに終了？　というすさまじいスコアがたたき出されています。これが最終スコアになる可能性が濃厚でしょう。

餓狼伝説2の【ビッグベア】は、対ビリー・カーン戦での1000万点投げを4回決めたものです。

1943はモビ×2でのスコア更新。すべては破片の二度壊しを何回成功させるかにかかっています。ただし、安定しないのでかなり厳しいところでしょう。

8月18日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な[illegible]はありません。

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂（タイプA）	748,414,350	やっと出た!! SOF-WTN	ALL 残×5 1周21797万 MAX926HIT
2	婆裟羅2（百地三太夫）	15,433,280	DAB.S	11面(2-5) 1周1ミス1004万
3	婆裟羅2（清瀧坊随風）	12,170,180	9wp-GA2-ISO @MNHレッド	11面(2-5) 首241
4	テクニクビート（Unreal Enemy）	685,700	ZAL	ALL
5	ぷよぷよSUN（やさしい）	1,069,355	まだ伸びるのか？ SPD-Y.I	ALL 18-18-16

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩（ノーマル）	26,865,580	EXILE	ALL 残×7
2	式神の城（結城 小夜）	4,738,429,010	ICY @朝霧の八咫烏	ALL
3	怒首領蜂大往生（タイプB）	605,444,030	PCG. feat. Bridget	2-4 2350HIT EX強化
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	591,333,370	6億まだ!? KYT	2-5 蜂P×8 EX強化
5	ストライカーズ1999（F-117 ステルス）	11,220,000	黒いんの初1周キター(笑)HGA-KHC	2-1 メダルチェインMAX16 F-117ステルス

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプA）	249,693,410	OSC-Cookie	2-3ボス EX強化
2	ギルティギア イグゼクス（チップ）	13,425,500	ZARIA-AXS 6年間御苦労様。	チップ ALL
3	お天気ころりん（ひたすら）	132,570	ZARIA-AXS まやちゃんLOVE	ひたすら ALL
4	グラディウスⅣ（4番装備）	2,439,600	某ETE氏マンダ2 3-5宣言!?	連付 4-4
5	ツインビー	10,000,000+α	FLG#-2 "SSG"	STAGE46にて達成 仏人おつかれさま㊥

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047 395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	894,715,220	Clover-こってり	2-5 EX強化 1周6 5億
2	バツグン スペシャルVer.	99,999,990	浦安人@激弱！	ALL Bタイプ 残0
3	式神の城（日向 玄乃丈）	3,104,234,670	TEO	ALL
4	メタルスラッグ4	6,021,130	REN	
5	パニクルパネクル（手ごたえ）	999,995	今さらですが MJN-T.Y	ALL でも嬉しい

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーイーグルショット	-15	早くも単発的ヒット!!	ALL -2×2 -1×11
2	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック スタンダード）	4'55"10	高	ALL ラファエル
3	ソウルキャリバーⅡ（タイムアタック・スタンダード）	5'29"83	高	ALL IVY
4	レイブレーサー（初級）	9'06"911	う〜に〜!!	ALL T.T 12周設定
5	ポップンミュージック アニメロ2号	2,833,940	だれかスコアを出して下さい〜	ALL 全曲設定

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,523,100	T³-(店員3号) K.Kやる気マンマン	ALL 同付
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	229,915,810	すみませんby㊥	2-4
3	斑鳩（イージー）	27,916,570	女教師肉体授業	ALL 連付 残7
4	ファイナルファイト（ガイ連付）	5,156,990	ZARIA-CAN	ALL
5	ファイナルファイト（ガイ連なし）	4,720,840	ZARIA-わびこ	ALL

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-25-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	882,916,500	Clover-YMN	2-5 EX強化 1周5.7億
★	ストライカーズ1999（F-4 ファントムⅡ）	3,372,900	Ⓕ	ALL ダブルなし
3	エスプレイド（相模 祐介）	37,080,970	BIT	ALL 5/6 バリア0
4	テトリス T.A. PLUS（ダブルス）	3'57"01	FC！&FC？	ALL
★	ぷよぷよ通	1,377,801	はうらう人	ALL 1212 ブロック

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城（ふみこ・O・V）	4,478,203,680	仙台通過記念	ALL 連付 7ミス
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	188,291,010	名前なし	2-3 L強化
3	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	21WIN	TAKA	タリム
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,158,600	WIZ	ALL K9999、アテナ、クーラ、マリー
5	ウルトラ警備隊	3,968,400	ANA	4面 連付

釧路スガイ ゲームブルブル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（柊 小雨）	50,524,031	DORA ZA KID	ALL 金51632 2ミス
2	クイズ ああっ女神さまっ 〜闘う翼とともに〜	3,153,200	人形峠大殺戮	ALL 96%
3	ビートマニアⅡDX 7thstyle（アピアランス）	7,395	MING	ALL 3417-561-134-16-88
4	ビートマニアⅡDX 7thstyle（セレクション）	7,042	MING	ALL 3389-264-24-1-26
★	ビートマニアⅡDX 7thstyle（ハウス）	7,408	MING	ALL 3501-406-34-0-16

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂大往生（タイプB）	900,521,390	Clover-YMN	EX強化 2-5 1周5.4億
★	機動戦士ガンダム 連邦VS ジオンDX（シングル・連邦）	22,959	クリス（堀）	23,000まであとちょっと ALL
★	テクニクビート（ノーマルスタイル）	1,132,220	KnK	レイン ALL
4	斑鳩（イージー）	27,962,310	TAQ -たっきゅん-	1面で20万落ち 残7
5	斑鳩（ハード）	28,384,520	FMI-麻生（EX劣化）	ALL 残×4 3ミス

ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店合同集計

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F ☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生（タイプB）	212,991,940	COPE-かえで	2-2迄 MAXHIT1,360 EX強化
2	式神の城（結城 小夜）	5,556,170,710	ちょこ（YOSH）	5ミス位 昼食ったフラ●クバーガーが
3	式神の城（ふみこ・O・V）	5,148,621,330	PNI-YOSH@ ゼノビアたん激萌え	3ミス 10歳・・（.д`）ハァハァ
4	式神の城（金 大正）	5,185,874,130	PNI-NNH-TMM-NNM-YOSH	5ミス 最近、あまり萌えません。
5	ギルティギア イグゼクス（アクセル）	5,343,600	AXL	M O.Mモード ALL

ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店

北海道札幌市中央区北5条西2-1-1 エスタ9F ☎011-242-0765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート（ノーマルスタイル）	757,320	!!!	レイン ノーマル(3+EX)
2	式神の城（金 大正）	4,294,570,850	HKT	ランクSS ALL
3	ギルティギア イグゼクス（紗夢）	5,212,500	RYU	ノーマル ALL
4	ソウルキャリバーⅡ（サバイバル）	17WIN	BSK	ナイトメア 4'05"55
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX（シングル・連邦）	13,035	連邦の白い？ヤツ	連邦 ALL 地上:ガンダム 宇宙:ガンダム

ゲー事典
■フリーウェイ八戸店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=saxird ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/
■大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/ ■プレイシティキャロット巣鴨店 http://kahyuu.hoops.livedoor.com/ ■ボックスQ2 http://nmt.cside.com/q2/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レタス702(北海道)**
あのかず○りが久しぶりにやる気を見せたっ!!
by ㊄

●**ワンダーパーク札幌 プラボ札幌店(北海道)**
『GGXX』の全国大会予選に参加してくれた皆さま、ありがとうございました。今後もハイスコアに、そして各種イベントに盛り上げていきますので、よろしくお願いします。

●**ハイテクセガ盛岡(岩手県)**
某コンクエストモードがブームで1回休み。

●**ゲームセンタードリーム(宮城県)**
求ム! スコアラー!

●**ロッキーワールド仙台店(宮城県)**
前担当者が1人でイスに座り、時速300キロのスピードで逃げ出したため、担当者が変わりました。ガブガブさん大好き!

●**ガリバー青葉台店&熊谷店&柏店合同集計(神奈川県)**
ちょこさん、二番の男さん、じゅなさん、BMWさん、先日はありがとうございました。
by 店員○

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
夏休みに遠方からご来店してくださった方々、ありがとうございました。今後もいろいろと企画を行ないたいと思いますので、またのご来店をお待ちしております。

●**東京レジャーランド小岩店(東京都)**
『VF4 EVO』が対戦台6台、50円にて好評稼働中!! ぜひ遊びに来てください!

●**グッデイ21(東京都)**
夏休みももう少しで終わりです……今月も遠方から来てくださった皆さま、ありがとうございました。ようやく当店にも『VF4』が入りました! ……でもまだカードが使えません(泣)。

●**大久保アルファステーション(東京都)**
当店では、『GGXX』や『ガンダムDX』のように、他店では対戦台でしか稼動していないタイトルもハイスコア(練習)用に単独台で稼働中です! ぜひ、ご来店ください!

●**Jam's下井草店(東京都)**
当店は8月末をもちまして閉店することとなりました。今まで来店してくださったスコアラーの方々、本当にありがとうございました。
by おはるてんちょ

●**アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計(東京都)**
最新ビデオゲームが続々入荷しております。ぜひ遊びにいらしてください。

●**マットマウス パートII(神奈川県)**
ブレーカー落ちませんように。トイレのドア、破られませんように。お客さまいらっしゃい、ごきぶりさんさよなら。
by 暇人(ひまんちゅ)

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン (シングル・ジオン)	17,498	右人ミギヒト	撃墜数45 ニュータイプレベル8 ALL シャアゲルググ
2	ビートマニア コンプリートMIX2(コース3)	3,151	DJあさみfeat.マーシー	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(コース4)	2,991	DJあさみfeat.マーシー	ALL
4	ミスタードリラー グレート (インド)	678,965	T.S	ALL タイゾウ 2'11'58
5	バーチャストライカー2	503	ごっちん♡	アルゼンチン ALL

アミューズメントランドKentagon&Kyontagon合同集計
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F ☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パカパカパッション2	2,290,880	パカパカコンプリート出して♡	ALL ゲロッパZ シルバーなし 95%→95%→96%
2	パカパカパッション スペシャル	1,415,320	唇ミルカフルチップをアーケードでやりたい	キャラ大会 セリカ 94%→95%→91%
3	トゥエルフスタッグ	7,116,020	BM-T.Y!	ALL 残0
4	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン(チーム・ジオン)	35,549	ネベとラル	シャア ゲルググ×2
★	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(チーム・連邦)	42,574	マフティ・エリン ドニー・ナカジマ	ガンダム(BR)×2

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	太鼓の達人3	720,570	UDA?	ふつうコース
2	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	1,154,400	㋜	ビリジミ ALL
3	ギルティギア イグゼクス (ブリジット)	4,088,800	はっぽん	ノーマル ALL
4	ギルティギア イグゼクス (スレイヤー)	3,384,200	(森)	momモード 18st アボーン
5	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'58"28	(森)	カサンドラ

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	3'01"36	ISO♪	ALL ナイトメア
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	382,294,000	シンチマジック発動中だJ	2-2 EX強化
3	機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオンDX(シングル・連邦)	19,475	ルールカ	ALL ランクA
4	式神の城 (玖珂 光太郎)	3,834,886,580	BM-T.Y!	ALL ランクS
5	式神の城 (日向 玄乃丈)	2,683,422,310	BM-T.Y!	ALL ランクS

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1&B2 ☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城 (ふみこ・O・V)	5,284,021,220	二番の男@黒タイツ破りたい症候群	ALL 2ミス 予選10.6億 558秒
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	770,643,590	ゴミスコ君ちょっときたまえ	EX強化 2-5 1周5.99億
3	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'14"43	ELN	カサンドラ ALL
4	ストリートファイター EX2(シャロン)	3,278,100	ガルダに3回投げられ	ALL
5	ハイパーデュエル	2,050,494	ラスボス強え	ALL 残0

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4 ☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999 (AV-8 ハリアー)	3,318,900	Y³-TAKEYUKI	ALL 連付 危ない!!×2
2	斑鳩 (ノーマル)	34,202,650	す!	ALL 連付
3	式神の城 (玖珂 光太郎)	4,785,778,600	先天性白玉中毒筆頭イマサラT.O	ALL
★	式神の城 (日向 玄乃丈)	4,810,957,400	は	げ ALL
5	怒首領蜂大往生 (タイプA)	621,097,960	にゃう~う゛~う゛~	ALL 2-4 2ミス 残0 B1 ∟強化

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1 ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (イージー)	25,146,030	NEM(=LPS)	ALL 残6
2	斑鳩 (ノーマル)	28,127,310	LPS	ALL 残5
3	式神の城 (日向 玄乃丈)	581,653,630	AINE	5-1 @=9123 クラスB
4	式神の城 (ふみこ・O・V)	220,640,350	URA	4-3 @=2619 クラスD
5	テトリス T.A. PLUS(マスター)	8'24"48	ERI	mカンスト ST銀 SK銀

ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-720-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	頭文字D (妙義左回り)	2'49"655	RRL-渋谷英毅	ALL MT使用 86使用 TUNED
2	頭文字D (碓氷右回り)	2'54"164	S.O	ALL FD3S MT使用 TUNED
3	トゥエルブスタッグ	7,370,640	CYR-WAR	ALL
4	デーモンフロント	999,999,900	0点	3面
5	ストライカーズ1945 (震電)	1,127,400	マイナス点	2-2

大久保アルファステーション
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩 (ノーマル)	27,341,000	ショウ君頑張って垂れ@メル友募集	ALL ノーマル 残×2
2	エリア88	1,822,450	永パはいけないと思います。射紳	ALL ミッキー $556 700 連付
3	太鼓の達人3	1,666,580	ホーリーイメージ@村雨こうじ	ALL むずかしいコース 曲UNITE 翔べ ガンダム
4	バイパーフェイズ1 (旧Ver.)	5,775,496	遂にクリアー! JKP-RDX寛乃介	ALL ブルージャベリン
5	ワンダー3 (チャリオット)	3,283,300	射紳	ALL 連付

ゲームコンドル 駒形本店
静岡県静岡市駒形通1-1-33 ☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ガイン)	18,638,800	IIZ先生の知人 X68	ALL ダイヤル連付 予選124万 鳥290万 8-2 256万
2	バトルガレッガ (ミヤモト)	16,040,500	えでか~	ALL ダイヤル連付 予選1063万
3	蒼穹紅蓮隊 (鵬牙)	32,929,904	不幸パワー全開 ORI-AKA	ALL B×4 レンズ砲 1/4
4	斑鳩 (ノーマル)	32,931,390	IIZ	残7 ALL 泣きそうです。
5	式神の城 (ふみこ・O・V)	4,907,362,750	帰省AKI-千秋	ALL

中野ロイヤル
東京都中野区中野5-52-15 ブロードウェイセンター329 ☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニア・ザ・ファイナル (リズミック)	4,222	IKKI	
★	ビートマニア・ザ・ファイナル (テクノ)	4,190	IKKI	AAA 85%
3	ビートマニア・ザ・ファイナル (メロディック)	4,007	IKKI	2125combo フルコン AAA 88%
4	ビートマニア・ザ・ファイナル (ザ・ファイナル)	2,458	IKKI	AAA 92%
5	テクニクビート (ノーマルスタイル)	724,620	レイン友の会@ローレル賞受賞(謎)	

GAME IN ナミキ
東京都世田谷区松原2-27-14 ☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート (ノーマルスタイル)	1,053,530	YOS.K	ALL
★	頭文字D (碓氷右回り)	2'45"658	イッテヨシ@アンマキラテ遠征パワー	
★	ゼロガンナー2 (コマンチ)	3,746,850	ひろせ	ALL ラスボスが…
4	ストリートファイターIII 3rdSTRIKE(ネクロ)	7,657,900	こにたん	SA III
5	ロジックプロ	531,945	T20スペシャル 2002	IQ113

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城 (結城 小夜)	5,232,432,380	冴上蒼司候補生 悲しみの反感	ALL 2ミス 仙人になりました。
★	斑鳩 (イージー)	30,420,320	とらのあな初体験は超刺激的ですた。DQN	ALL ノーミス 石8万(笑)
3	頭文字D (妙義右回り)	2'51"409	ナニワ	トレノ MT
4	頭文字D (碓氷右回り)	2'48"708	ケー	FD3S MT
5	頭文字D (秋名上り)	3'01"750	タマ	FD3S AT

竹芝アミュージアム
東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F ☎03-3436-5088

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'49"16	ピアもいいけどメイもいい。チャーミー石川	アスタロス ALL
2	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	4'56"13	高橋ラブリー	タキ ALL
3	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	4'13"85	つじのぞみ	カサンドラ ALL
4	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	3'58"36	デル・ピエロ	御剣 ALL
5	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	4'25"40	10日海外に行きます。たぶん	吉光 ALL

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14 ☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	プラスアルファ	15,000,000	おまる店長ちくわ♡ 8月末で閉店しました	治外法権の千葉に行きたいネ"
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(ユーロ)	6,157	おまる店長ちくわ♡ 異動先は広尾らしい。	ヒドゥンモード
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(ストイック)	6,780	おまる店長ちくわ♡ 千葉に飛ばしてくれよ!	ヒドゥンモード
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(トランス)	6,858	一般のお客様。	サドゥンモード
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	1,504,300	さきお様、前回載せるの忘れてました。	ALL ごめんなさい

ゲー事典
■中野ロイヤル http://isweb40.infoseek.co.jp/play/royal-g ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.cyr.jp/cosmo.htm

●GAME BOSS(神奈川県)
『麻雀格闘倶楽部』、『VF4EVO』大好評稼働中です!

●ゲームコンドル駒形本店(静岡県)
サファリご一行さま、先日はご来店誠にありがとうございました。ぜひまたお越しくださいませ。さて、そろそろ秋の新作の時期ですが、今年はどんなタイトルがリリースされますかね。ゲームの秋、ぜひコンドルへ!

●アミューズメントパークNASA(長野県)
夏も終わり、だいぶ涼しくなって……ませんね。これを書いている時点では。暑い夏のごとく、『式神の城』が熱く更新されたようで、ほかにも帰省・遠征プレイヤーが多数来店してくれました。ありがと—!
by担当

●ゲームボックスQ2(愛知県)
『VF4 EVO』入荷! でも流行ってません。高かったのに(涙)。誰かやりに来てください。カード在庫多数(涙)。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
対戦ゲームの熱さは夏が過ぎても変わりません! 人気の対戦ゲーム『VF4 EVO』をはじめ、入荷しております。ぜひご来店ください。

●GAME-COLLEGE(愛知県)
毎月、第二、第四土曜日はゲーム大会の日です。『ストⅢ3rd』のゲーム大会になると、全国大会の猛者たちが必ず2~3名は遠征に来てくれます。腕に自信のある人は、ぜひ参加してね。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
えー、お店はすでにありません。そして次が本当のラストになります(正確にはお店は移転して形として残っていますがビデオゲームは無いので閉店みたいなもんです)。

●GAME's WILL(京都府)
えの木の皆さん、いろいろとお世話になり、ありがとうございました。一度京都にも遊びに来てください。
by ㋪㋣

●GAME's MILK(京都府)
CLC氏が逃亡したおかげで、左手が痛いです。

●アババ天神橋店(大阪府)
今年の夏も、多くの方々のご来店ありがとうございました。

●タイトーインスタジアム(大阪府)
UGF氏おつ♪ またよろ~♪

●ミルカトル加納店(和歌山県)
すべからく、世はネット対応! 『VF4 EVO』のVF.NETを筆頭に、ネット対応ドラム、ネット対応麻雀などなどネット対応花盛り! ぜひともミルカトルでネットが提唱する楽しさを体感してください!

●ゲームスポットハロウィン(島根県)
『VF4 EVO』入荷しました! さっそく盛り上がっております。

タイトーインスタジアム
大阪府豊中市玉井町1-1-1 205 ☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	鉄拳4(スティーブ)	1'24"95	THE END OF WILLARD	ALL Ver.C 連同付
★	鉄拳4(ロウ)	1'34"40	MINA	ALL Ver.C 同付
★	餓狼伝説スペシャル(ギース・ハワード)	2,808,200	HYAKU-KTL-UGF	ALL 連同付 DX32 超必×7
★	餓狼伝説スペシャル(ヴォルフガング・クラウサー)	2,852,300	HYAKU-KTL-UGF 終了かな?	ALL 連同付 DX32 超必×24
5	VSスーパーマリオブラザーズ	1,735,250	アポトーシス	ALL

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	餓狼伝説2(ビッグ・ベア)	41,452,000	WZH	ALL 連同付
★	ソニックウィングス3(ブラスターキートン)	3,925,400	GGE-VXV	ALL 連付
★	ソニックウィングスリミテッド(F-15)	3,661,700	GGE-VXV	ALL 連付
★	ファイターズヒストリー(フェイリン)	1,381,800	GYO	ALL 連必付
★	迷宮島	3,269,050	WZH	3機設定 ノーマル 40万1UP有 ALL 連必付 残×0 10万×3

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城(ふみこ・O・V)	4,051,857,370	ネタ師匠	ALL 48057
2	式神の城(???)	4,047,671,930	GFN-ZZZ	ALL 47831
3	式神の城(金 大正)	3,580,551,020	っ	ALL 45880
4	式神の城(玖珂 光太郎)	3,225,413,120	大魔導ケンヂ	ALL 40601
5	式神の城(日向 玄乃丈)	3,127,305,760	シゲッチ♡	ALL 39649

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	銃武者羅	23,320,230	REQ	3-2 孫一
2	銃武者羅	20,024,080	DAN	3-1 蛍
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(メロディック)	4,090	電脳雑技団 YMG-c	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(ザ・ファイナル)	2,532	電脳雑技団 YMG-©	ALL
5	怒首領蜂大往生(タイプA)	424,259,970	碑蜂REQ	A-EX強化 2-3

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ムサビィのチョコマーカー(上級)	56,510,784	TBR@同時消し友の会	(8/17)
2	クレオパトラフォーチュンプラス(ストーリー)	870,074,250	M N	大連鎖にアイテムをからめるのがポイント(8/14)
★	ルパン三世 THE TYPING	4,533,590	あきうめ	個人での申請も送られています 一度二重で送ってきてます(8/15)
★	クレオパトラフォーチュンプラス(タイムアタック)	5'40"07	小次郎(M N)	レバー下固定のまままとめて消すのがポイント(8/11)
★	ムサビィのチョコマーカー(中級)	33,124,667	TBR@同時消し友の会	中級Cコース ALL 無駄置きと大量分断(8/17)

ゲームボックスQ2
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第1Uコーポ1F ☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(イージー)	28,235,630	にこにこさんがゲームをプレイ!	ALL 1ミス
2	斑鳩(イージー・2P同時)	33,118,970	服部(左手)/(右手)	ALL ダブルプレイ
3	怒首領蜂(Cタイプ)	102,738,280	KIS	ALL C-L 残0 BO
4	ファイナルファイト(ガイ連なし)	2,619,530	揚雲-うちわがバレました	ALL 残0 巫女集会帰り
★	ギャルズパニックS2	2'31"18	NMT8 2i	ALL

星狩物語 岸和田店
大阪府岸和田市作才町1047 ☎0724-32-3841

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	上海~三國牌闘儀~(段位認定モード)	0'00"59	JCB	段位認定モード
★	熱チュー!プロ野球2002	2,253	JCB	ワンゲーム PACIFICチーム
★	ポップンミュージック8(テクノポップ)	389,772	LCB	N
4	ポップンミュージック8(パパパヤー)	387,717	LCB	H
5	ポップンミュージック8(シャウト)	387,928	LCB	N

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4エボリューション	4'43"11	イチロー	ALL ジャッキー
2	スタートリゴン	578,710	DDP-SKY	ALL マニアック 宙太
3	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・スタンダード)	2'07"01	某氏にリベンジ完了 KFI-FUJ	ALL カサンドラ
4	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・スタンダード)	2'14"68	TEN	ALL タキ
5	トゥエルブスタッグ	6,459,750	との仕様-使用人	ALL 連付

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・スタンダード)	2'08"41	KAM(リハビリ中)	ナイトメア
2	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	14WIN	ルビー	アスタロス 3'28"08
3	バーチャファイター4エボリューション	4'32"30	G	ラウ
4	斑鳩(ノーマル)	30,514,280	TF	ALL
5	バーチャアスリート(100m走)	9"66	Y O	アメリカ

ジャスコ川西店三栄プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生(タイプA)	57,104,140	ラスボス	2-1 718Hit EX強化
2	ティンクルスタースプライツ	3,412,665	Ⓜうさぎねこ	ストーリーモード ALL MAX39Hit 残×0 スプライツ
3	ギルティギア イグゼクス(ディズィー)	2,647,600	T.D久保田 初クリア	ALL ノーマルモード
4	ギルティギア イグゼクス(スレイヤー)	6,840,700	1OIN	M.O.Mモード 17人目まで
5	ギルティギア イグゼクス(チップ)	4,731,000	???	9人目まで ノーマルモード

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバーⅡ(タイムアタック・スタンダード)	2'10"76	ROK	ALL シャンファ
★	鉄拳4(吉光)	1'40"55	マスクド谷本 エロ死天王の1人	ALL 連付
★	ストリートファイターEX2(C ジャック)	3,385,100	ゴーヤマンってコンドームじゃないの?爆	ALL 連同付 カイン111万Π×6
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-Ⅱ)	53,274,350	ALZ-S.N	ALL 連付
★	ガンバード(鉄)	2,117,800	D.I	ALL 残1 連付

GAME-COLLEGE
愛知県愛知郡長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4エボリューション	3'25"55	塩釜キャビン・総大将	影
2	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	21WINS	NECO-AYU	ナイトメア
3	銃武者羅	15,155,520	ROM	蛍
4	斑鳩(ノーマル)	30,957,350	TF	
5	ギルティギア イグゼクス(チップ)	15,464,600	K.W	M.O.Mモード

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テクニクビート(DEEP CLEAR)	899,810	ARL@盆進行の末路	ニッティ
★	テクニクビート(Masterpiece Forest)	775,160	ARL@B2進行の末路	ニッティ
3	ムサビィのチョコマーカー(上級)	10,163,075	DDT@もうダメと言わせない	ステージD
4	怒首領蜂大往生(タイプA)	331,553,180	OGU@手のひら汗だく!	2-1 EX強化
★	スタートレコン	588,520	HMA@隠しモード求む!	ビックバン宙太

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	斑鳩(ノーマル)	32,947,740	おやじえ~す	残×8 同付
2	ガンバード(鉄)	2,067,600	亡霊さん元気にしてる?	ALL 残0 連付
3	ストライカーズ1945Ⅱ(P-38 ライトニング)	1,615,800	某集計店の金持ち逃げ	2-2 連付
★	ドラムマニア6thMIX(ボーナストラック)	343,167,450	矢野@ミニストップ	
5	グラディウスⅡ	10,000,000+α	チャチャ山本	12-5 FF 連付

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-21-1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス(チップ)	21,219,700	syn	M.O.Mモード ALL
2	ソウルキャリバーⅡ(サバイバル)	2'50"00	CHIHARU	アスタロス
3	マーヴル VS カプコン 2	2,904,628,600	りんご	ALL
4	ロジックプロ	32,728	7se	ベイジング ALL
5	頭文字D(碓水左回り)	2'48"097	ブルマック	FD3S

ゲー事典
■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm ■GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/
■ゲームプラザキューティー http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkawf208/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/~taku/hurricane.htm

●アミパラ2000（広島県）
前田さま、岐阜県からの遠征、誠にありがとうございました。祝！　遠征者第1号です!!　またのご来店、心よりお待ちしております。
by アミパラ2000STAFF一同

●ビッグプレイランド（愛媛県）
当店定例となりました、第四土曜のゲーム大会の10月26日開催ゲームは、『VF4 EVO』の予定です。【今月のダンサー】『銃武者羅』はあまり気に入らないようだ。

●えの木（高知県）
えど、K．Tの両氏をはじめとして、東京のスコアラーの方々にはお世話になりました。
by さきお
K．T、ベジータ、TURKEY、ダメシュータ―K．Kの各氏、ご来店ありがとうございます。
by 常連一同

●モンキーハウス本館（福岡県）
50円2PLAYのコーナーができました。ブレイク間近。

●ゲームスポット大橋（長崎県）
10月もスポットゲーム大会をします!!　2Fのコミュニケーションノートにアクセスしてね。男のシューティング『1943』、希望があればいつでも出します。3Fまで。
by みっどしっぷ会報より

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
『VF4 EVO』入荷中！　もちNET対応です。毎月、各ゲームのイベントやっていますので、参加の方お願いします。あと、熊本よりナカサン氏、マ．コト氏ありがと！　機会があればキンケ氏を熊本へ！

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
毎週木曜日に『GGXX』、日曜に『K.O.F』のフリープレイをやってます。参加費は一人300円、時間は21時～24時です。

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	1,987,870	BOB	13面
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2	2,243,886	AIR	ALL Nグルーヴ モリガン・ザンギエフ
3	ヘビーメタル ジオマトリックス	7'04"33	AA7&DEE	ALL 2Pモード ランス&デューク
4	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	3'50"91	DONちゃん	ALL スタンダード アスタロス
5	ストライカーズ 1945PLUS	1,781,700	H.K	2-5 F-5U

ゲームプラザ・ショールーム＋SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市九品寺5-10-15　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オペレーションラグナロク	5,714,650	WSM-ちー(	ALL 一面 132万 連なし
2	斑鳩 (イージー)	27,763,960	WSM-LCH335	ALL 残6
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	720,476,790	WSM-KMT	2-5MAX2403 L強化
4	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	14,586,880	WSM-KMT	ALL 鳥259万 5面 1041万
5	テトリス・ザ・グランドマスター	9'36"05	後半弱気P.O	ALL GM 前半4'56

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア イグゼクス (チップ)	41,053,300	眠人・ハグラー	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス (メイ)	19,225,400	DUO・ハーンズ	ALL 連同付
★	ギルティギア イグゼクス (テスタメント)	16,104,500	タケトゥ・デュラン (HAM)	ALL 連同付
★	怒首領蜂大往生 (タイプA)	758,154,900	LAOS-長田仙人	2周ALL EX強化
5	テトリス T・A PLUS (マスター)	8'43"35	柾木丈一郎	ALL mランク

ゲームスポット ハロウイン

島根県出雲市渡橋町1211　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4 エボリューション	4'43"91	YAM	ALL レイフェイ
2	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'43"08	FBI	ALL ナイトメア
3	テクニクビート (ノーマルスタイル)	722,310	MCH	ALL ニッティー
4	テクニクビート (Masterpiece Forest)	429,760	MCH	ALL ニッティー
5	ギルティギア イグゼクス (チップ)	16,016,800	AGQ	M.O.Mモード

プレイシティ 中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(シングル・連邦)	19,976	キンゲドウ・アウ！ @24点くれ	ALL ガンダム
2	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX (チーム・連邦)	40,524	キンゲドウ・アウ！ クワトロ大尉	ALL ガンダム ビーム
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(ストイック)	7,295	XJA	
4	ビートマニアIIDX 7thstyle(トランス)	6,891	XJA	
5	ギルティギア イグゼクス (ヴェノム)	9,453,700	BOO	ベノム M.O.Mモード

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプB)	298,107,360	G.M C..Z.	2-3
★	ストリートファイター ZERO3(サガット)	6,241,400	式神よりもおもしろい GMCT・H	ALL 連同付
★	ストリートファイター ZERO3(バルログ)	5,769,700	50円入れたら出た。	ALL 連同付
4	ストリートファイター ZERO3(Rミカ)	5,459,000	ⓒ	ALL 連同付
5	ストリートファイター ZERO3(バイソン)	3,845,000	奴は敵だ。	ALL 連同付

パリオ フィエラ ディ プローバ

広島県広島市中区紙屋町2-2-17　☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン	11,881,800	Koh	18面 やっとやりました。
2	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'41"66	angel	ナイトメア よかった。
3	ストライカーズ1945II (疾風)	1,576,400	ELH-まか	2-3 ヘボイ
4	バブルボブル	2,617,260	A	42面
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX(シングル・連邦)	19,576	マルハダカ大将	ALL ガンダム、ガンダム(個人) 気ちよかった。

電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 7thstyle(モーニング)	4,531	IKA	
2	ビートマニアIIDX 7thstyle(イブニング)	4,682	IKA	
3	ビートマニアIIDX 7thstyle(ユーロ)	6,106	IKA	
4	レインボーアイランド	18,000,860	S.O	残6 ALL
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	56,779,970	S.O	1周ALL EX強化

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (オミクロン)	54,600,880	ほげほげ捕鯨隊3号 VAL	ALL 連付
2	サイヴァリアリビジョン	185,953,700	プロの酔っ払い 渕田矢彦	ALL 残0
3	怒首領蜂大往生 (タイプA)	58,997,440	NO-B	1-5
4	ギルティギア イグゼクス (チップ)	30,131,900	店員さん	ALL
★	バーチャファイター4 エボリューション	3'08"95	店員さん	ALL

アミパラ2000

広島県広島市西区西観音町3-3　☎082-297-7135

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	婆裟羅2 (百地三太夫)	15,166,330	G.M.C.げえむのごんちゃん	stage11(2-5) ボス 1周963万
2	太鼓の達人3	1,591,790	HOUSE	むずかしい クラシックメドレー ロック編 UNTE
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	358,275,670	XRX-大魔王	EX強化
★	クレオパトラフォーチュン プラス(ストーリー)	2,240,830,250	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALLクリア
5	機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン(シングル・連邦)	17,603	HOUSE	CPU48

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 (タイプA)	286,025,300	DED	2-4 EX強化 MAX1544Hit
2	怒首領蜂大往生 (タイプB)	436,025,120	MMM	2-3 EX強化 MAX2464Hit
3	バーチャファイター4 エボリューション	5'06"91	アンティノラ 最下層	アキラ
4	ソウルキャリバーII (タイムアタック・スタンダード)	2'20"88	PELA	タリム
5	ソウルキャリバーII (サバイバル)	13WIN	SYS	2'56"68 ナイトメア

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	631,900	Mr-AAA	ALL
2	鉄拳4 (クマ)	2'44"91	Mr-S・A	ALL KUMA
3	式神の城 (結城小夜)	4,081,713,800	Mr-SEK	ALL ANJI
4	蒼天龍	291,450	Mr-T28	ALL
5	ミスタードリラー グレート(宇宙)	1,480,855	Mr-T・E	ALL

ビッグプレイランド

愛媛県松山市道後樋又11-23　☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロストワールド	7,830,100	NKT-YUK	ALL NewVer
2	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	7,442,440	クリア記念	ALL タイヒンクフォックス
3	グラディウスIII	1,826,050	沼ちゃん	1-10 タイプB
4	エスプレイド (相模 祐介)	20,646,190	YT (ぬるま湯シューター マッドダンサー)	LL 残1 ぬるま湯
5	ソウルキャリバーII (サバイバル)	17WIN	大地無限@MRD	ラファエル

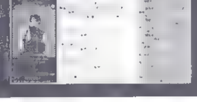
■ハイスコアの問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください
現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage
http://www.arcadiamagazine.com/
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典
■ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/　■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/　■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/
■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml　■プレイシティ中央町店 http://isweb38.infoseek.co.jp/play/playcity/

CLOSE UP!
HI-SCORE SCENE
4th chapter. DENPA Later part

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い。常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

電源パターン 後編

作り手が意図したランダム要素に対し、電源ON←→OFFを用いて対抗するマニアの創意工夫。
電源パターンの存在によって大きな持ち上がりを見せたタイトルは数多く存在するのだ。

朝と夜で難易度が違う!?

前回いくつか例を挙げたパズル、クイズのジャンルでの電源パターン(以下電パ)の存在は、ゲーム性を根本から覆してしまうものが多く、ハイスコア争いに与える影響も大きい。これらはおおむねゲーム内容とスコアのシステムが単純なことがその理由になるだろう。

それではハイスコアの中でも注目度が高い、シューティングゲームではどうだろうか？ 結論を先に言ってしまうと、このジャンルで強力な電パが存在していることは非常に稀だ。一部の例外を除いてシューティングでは敵の出現位置や面の順番は固定であることが当たり前であるため、そもそも電パ自体を元々必要でない場合がほとんどだからだ。

しかし例外の代表例として筆者が挙げたいのが、当時コアなマニア間で一世を風靡し、現在でもハイスコア争いが継続されている『バトルガレッガ』(1996年 エイティング/ライジング)だ。

このゲームで電源を切り、初期状態にしてプレイを始める理由には本作独特のランク(難易度)システムが大きく関わってくる。簡単に説明すると基板の電源を入れた時間が長くなるほど、それに比例して初期の難度が上昇し、敵が堅くなったり敵弾が多くなるなどの変化が生じる。つまり、同じ筐体でプレイしていても朝イチと閉店間際では、その難易度に大きな隔たりがあるという奇妙な事態が発生してしまうのだ。

これはハイスコアを狙う上でも致命的だし、スコアラー以外でも理不尽に感じる人が多いのも当たり前。ハイスコア集計店はもちろん、多くの店舗で同作の筐体に電源スイッチが取り付けられるのもごく自然な成り行きといえた。

無ければ終了？ 格ゲーの電パ

また、一般にはあまり知られていないが、ハイスコアラーの間では、最も多くの実用例があり電パの存在を重要視されているのジャンルが格闘ゲームだ。

なぜ格闘ゲームのスコア狙いで電パが重要かというと、敵キャラの出現順でスコアの高低が大きく変化するためだ。その先駆けといえるのが、対戦格闘ゲームの元祖、『ストリートファイターII』(1991年 カプコン)になるだろう。

例を挙げるとパーフェクトボーナスが取りやすい敵や、瞬殺しやすい敵などが出てくるのと出てこないのでは、それだけで大きな点数差が生まれてしまう。そのため、敵の出現が完全に固定されたり、ゲームによっては本来選べない出現順を、さまざまな電パを利用し選択できることは、勝敗を分けかねない大きなアドバンテージへとつながるわけなのだ。

多少の個人差はあるが、電パの存在でハイスコア狙いのストレスは減り、パターン化の要素が濃くなると、より点数稼ぎが面白くなる場合が多い。

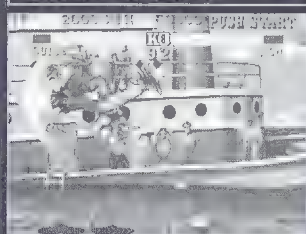
スコアラーの夢の具現化といってもよいであろうさまざまな電パの発見は、彼らの、より高いスコアへたどり着こうとする執念を感じずにはいられない。

ワールドヒーローズ2



自動的にゲームスタートするタイマーの残り秒数により、敵の出現テーブルを選択。これに気付いた人ってすごい！

ストリートファイターII



対戦だけでなくスコア争いも熱かった。実はカプコンの2D格闘ゲームのほとんどに、電パが存在している。

アームドポリス バトライダー



ゲームを起動してから一定時間のみランクが上がっている本作。このような、電パに対する賛否とも受け取れる仕様が話題を呼んだ。

バトルガレッガ



スコアラー以外のプレイヤーにも電パが浸透したタイトル。敵が落とすアイテムの出現を管理するという、もう一つの大きな理由もある。

RULES
最新ゲームのルールと依存ゲームの追加・変更ルール

〈9月16日以降(10月20日(日)締め切り分から集計開始もしくはルールが変更されたタイトル〉

●**ソウルキャリバーII Ver.D**……旧バージョンと合同集計とします。【サバイバル】と【タイムアタック(難易度スタンダード)】のキャラ別【ラファエル、タリム、カサンドラ、ユンスン、ミツルギ、タキ、キリク、シャンファ、マキシ、ナイトメア、アイヴィー、ヴォルド、アスタロス】の計14部門で集計します。【サバイバルモード】については使用キャラは問いません。なお【タイムアタックモード】の「吉光、セルバンテス、シャレード」については集計しません。

●**ギターフリークス8th MIX**……【スタンダード】の1部門で集計します。

●**ドラムマニア7th MIX**……【スタンダード】の1部門で集計します

●**ポチッとにゃ～**……部門別での集計をせず1部門で集計します。

●**アルティメットエコロジー**……以前のものと合同集計。【連付き】【連無し】の2部門で集計しています。

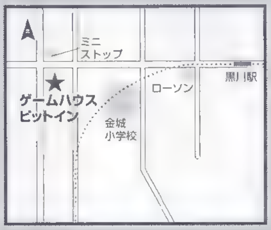
●**ビートマニア ザ ファイナル**……エキスパートモードの部門別【ザ・ファイナル、ボーカル、ミクスチャー、リズミック、メロディック、テクノ】の計6部門で集計します。

ハイスコア店舗クローズアップ

〜さらなる戦場を求める挑戦者たちへ〜
ただゲームで遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ。

ゲームハウスピットイン

■住所　愛知県名古屋市北区金城3-5-6
■TEL　052-916-1722
■URL　—

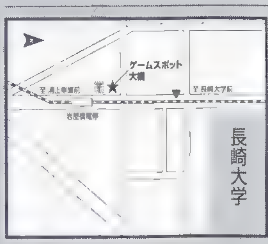


当店では一部のゲームを除き、ほぼ全てのゲームが1プレイ50円です！夕方ごろから対戦が盛り上がりを見せ、特に『GGXX』が大人気！もちろんスコアラーの方々のために、他店に負けないくらいさまざまなゲームを取りそろえております。駐車場も完備！

●アクセス方法
地下鉄名城線 黒川駅より徒歩10分

ゲームスポット大橋

■住所　長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1〜3F
■TEL　095-845-9619
■URL　—

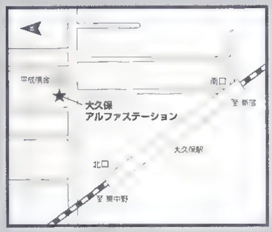


ゲームスポット大橋は、1Fから3Fまで、楽しいゲームでいっぱいです！1日中遊んでいても遊び足りないくらい!!　1F・2Fでは毎日『カプエス』『VF4EVO』の対戦が熱く行なわれています。3Fは懐かしのゲーム、話題のゲームが20円よりプレイできます。

●アクセス方法
長崎電気軌道 岩屋橋電停より徒歩1分

大久保アルファステーション

■住所　東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル
■TEL　03-5330-8595
■URL　http://www.alpha-st.co.jp/

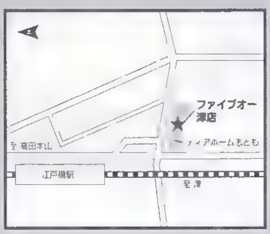


当店では4フロア中、3フロアがビデオゲームになっており、50円ゲーセンでは都内最大級を誇っております。また、有名プレイヤーも数多くご来店しており、ハイレベルなプレイも見ることができます。練習台などもご用意しておりますので、ぜひご来店ください。

●アクセス方法
JR中央線 大久保駅北口より徒歩2分

ファイブオー 津店

■住所　三重県津市上浜町3-15-2 ディアホームズ志とも1F
■TEL　059-222-0176
■URL　—

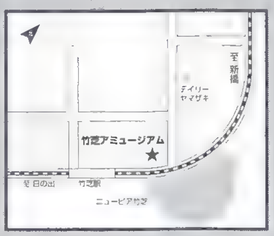


三重県でもトップクラスの安さ（20円〜50円）とレゲーでお待ちしております。格ゲーでは『K.O.F.』全シリーズ稼働中。『GGXX』のエディを倒せる人募集！シューティングゲームは、今どき見られないモノがちらほらあります。……やるしか！　週2回のフリープレイも実施中！

●アクセス方法
近鉄名古屋線江戸橋駅より徒歩3分

竹芝アミュージアム

■住所　東京都港区海岸1-13-3 ベイビュー竹芝1F
■TEL　03-3436-5088
■URL　—

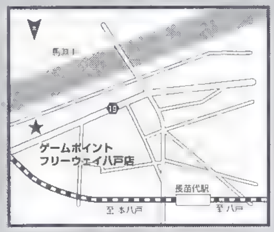


当店では現在ビデオゲームコーナーでネオジオ祭りを開催し、数多くのネオジオソフトが稼働中です。またリクエストがあれば、ゲームの入れ替えや連射の取り付けなどサービスもしています。これが掲載されるころには『WCCF』が入荷している予定です。

●アクセス方法
東京臨海新交通 竹芝駅より徒歩3分

ゲームポイントフリーウェイ八戸

■住所　青森県八戸市長苗代4-1-20
■TEL　0178-20-5612
■URL　—



青森県で唯一のハイスコア集計店ですが、当店を基にスコア集計店が増えることを願っております。対戦格闘100円2プレイで格ゲープレイヤーのサポートも完璧です。何よりシューティングゲームのタイトルも完璧にサポートしております。ぜひ！　ご来店を！

●アクセス方法
JR八戸線 長苗代駅より徒歩15分

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

ハイスコア募集 掲載店

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計

【アルカディア1月号掲載】は
10月20日(日)
までに出されたスコアで、
10月23日(水)
当日消印まで有効です。

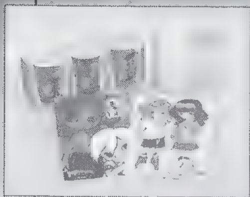
●ムサピィのチョコマーカー……【初級、中級、上級】の3部門で集計します。
●テクニクビート……【ノーマルスタイル】1部門と、チャンネルスタイルの【Symphonic Tate、Noisy Illuminant、Masterpiece Forest、DEEP CLEAR、HEVEN'S TRIAL、TOY DREAMER、Unreal Enemy】の7部門を合わせた、計8部門で集計します。
●ポップンミュージック8……エキスパートのコース別【ギターポップ、テクノポップ、ダンスポップ、シャウト、ヒーロー、フェイバリット】で集計します。【ノーマル&チャレンジ合同】は限界点達成のため集計を打ち切ります。
●ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル……キャラクター別（全キャラ）の計20キャラで集計します。またモード別での集計は行ないません。
●ビートマニアⅡDX 7th style……エキスパートコースの部門別【モーニング、イブニング、ユーロ、トランス、ジュエル、ストイック、ハウス、アピアランス、セレクション】の9部門で集計します。

■部門別などを行なわず1部門で集計しているタイトル
●熱チュー！プロ野球2002
●ザ キング オブ ルート66
●救急車 エマージェンシー コールアンビュランス
●ギャルズパニックS3……【タイム】の1部門で集計。
●スタートリゴン
●トゥエルブスタッグ
●バーチャファイター4 エボリューション
●銃武者羅

アルカディア

読者プレゼント

コナミミュージック様ご提供



かわいいポップンキャラがプリントされているグッズ。何としても手に入れよう！

7 ポップンミュージックライブ限定Tシャツ(フリーサイズ)各1名　計4名様



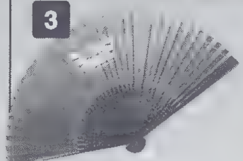
4色あるので、どれが当たるのかはお楽しみ。

8 ポップンミュージックグッズセット(CDケース、グラスセット、ステッカー)　1名様

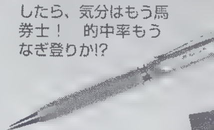
セガ様ご提供

1 東京ジョイポリスパスポート5組10名様

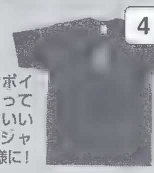
夏休みは終わったけど、まだまだ遊びたりない！ そんな方は東京ジョイポリスに行こう！



3 スタホ2002ロゴ入り扇子。この扇子があれば、ゲームセンスも手に入るかな？



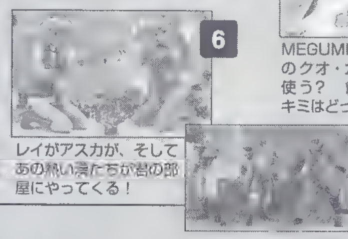
2 スタホ2002のボールペンを5名様にプレゼント！ このボールペンを耳に挟んでプレイしたら、気分はもう馬券士！ 的中率もうなぎ登りか!?



4 胸のワンポイントがとってもかっこいいスタホTシャツを3名様に！



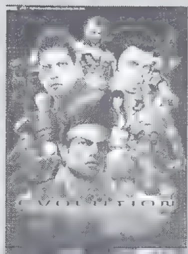
5 MEGUMIちゃんのクオ・カード。使う？ 飾る？ キミはどっちだ！



6 レイがアスカが、そしてあの熱い漢たちが君の部屋にやってくる！

- **2** スターホース2002ボールペン　5名様
- **3** スターホース2002扇子　1名様
- **4** スターホース2002Tシャツ(Lサイズ)　3名様
- **5** セガモバキャンペーンガール「MEGUMI」クオ・カード　5名様
- **6** 「北斗の拳」「エヴァンゲリオン」プライズセット　3名様

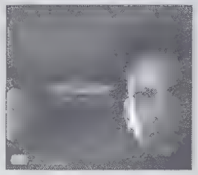
SEGA-AM2様ご提供



新キャラ二人はもちろん、旧キャラだってカッチョイイです。ゲーセンで見かけて欲しいと思った人も多いでしょう。ホントにお待たせしました。

10 バーチャファイター4エボリューションポスター　3名様

9 バーチャファイター4&バーチャファイター4 エボリューションサントラCDセット　2名様



真のバーチャファンならVGMの変更点までチェック！ そのためのVF4&VF4EVOのセットなのだ！

コナミ様/コナミマーケティング様ご提供



IIDXも早くも8作目！ 開発者の熱い魂が籠められた寄せ書きサイン入りポスター。こちらを世界でただ一人にプレゼント！

14 開発陣寄せ書きサイン入りbeatmaniaIIDX 8th styleポスター　1名様

13 モンスターゲート「砦の守護者」セット　5名様



トレーディングカードゲームモンスターゲートの構築済みデッキと、ブースターパックをセットにして5名様にプレゼント。対戦相手を見付けて遊びまくれ！

バンプレスト様ご提供

プライズワンダーランドで紹介したバンプレストさんの「ちょびっツ」「仮面ライダー龍騎」「ルパン三世」のプライズグッズをセットにして2名様にプレゼントします(詳細は152-153ページをご覧ください)。

12 バンプレストプライズセット　2名様

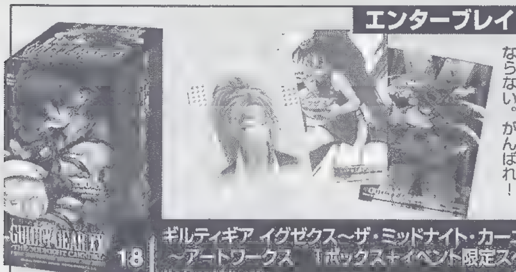
サミー様ご提供



第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル開催告知ポスターを10名様にプレゼント。ほかでは手に入りにくい一品だ！ どんな楽しいイベントになるのか、今から待ち遠しくてしょうがないね！

11 第3回 ギルティギア ゼクス フェスティバル告知ポスター　10名様

エンターブレイン提供



石渡節炸裂!! 君はこの衝撃をコンプリートするまで耐えなければならない。がんばれ！

18 ギルティギア イグゼクス～ザ・ミッドナイト・カーニバル～アートワークス　1ボックス＋イベント限定スペシャルカードセット　3名様

ナムコ様ご提供

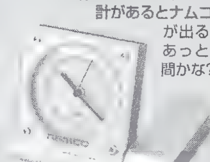


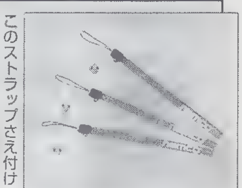
かっちょいいピンズです。君ならどこに付ける？

17 リッジレーサーピンズ　10名様

16 ナムコオリジナル時計　2名様

ナムコオリジナル時計を2名様にプレゼント。この時計があるとナムコ新作が出るのもあっという間かな？





このストラップさえ付ければ、鳴らない電話も賑やかになるかも。

15 太鼓の達人ストラップ　8名様

締切
10月18日(金)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて送ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

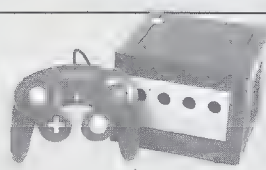
※商品の発送は、締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

編集部提供



カサンドラがヤバイっす！ このソウルキャリバーIIポスターは折り目無しで持つべきだ!!

22 折り目無しポスター　10名様

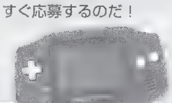


今後のゲームキューブに期待が高まります。斑鳩の発売に合わせてゲットしてみてはどうかな？

21 ニンテンドーゲームキューブ　1名様

20 ゲームボーイアドバンス　4名様

ゲーマーなら持ってるのが当たり前？ 持っていない人は今すぐ応募するのだ！



アルゼ様ご提供

スーパーリアル麻雀ファンの皆様は、今か今かと最新作を待ちわびておられる今日このごろと思われますが、とりあえず、このフィギュアキーホルダーで餓えた心を少しでも癒してください(詳細は152-153ページをご覧ください)。

19 スーパーリアル麻雀フィギュアキーホルダーセット　3名様

雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

B2ポスター付

イラスト：ザ・キング・オブ・ファイターズ　2002



新作

ザ・キング・オブ・ファイターズ　2002
（イオリス）

CAPCOM FIGHTING ALL STARS
（カプコン）

第三回 アルカディア大賞 ノミネート作品発表

ついに今年もやってきた！　見事大賞の座を獲得するのは、果たしてどのタイトルか……!?
次号でエントリーされた作品を大発表するぞ!!

Hi☆Paiパラダイス
（セタ/アルゼ）

ザ ハウス オブ ザ デッド3
（ワウ エンターテイメント/セガ）

『KOF』の続報をはじめ、あのシリーズの最新作が!?
次号も目が離せないぞ!!

攻略 バーチャファイター4 エボリューション（セガAM2/セガ）／ソウルキャリバーII Ver.D（ナムコ）／ビートマニアIIDX 8th style（コナミ/コナミマーケティング）／バーチャストライカー2002（アミューズメントヴィジョン/セガ）／ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002（ヒットメーカー/セガ）／ポチッとにゃ～（コンパイル/タイトー）／出撃！戦国革命（コナミ/コナミマーケティング）

次号12月号 No.31は 予価650円
10月30日(水)発売

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■アルカデ チャット倶楽部
chatclub@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア イグゼクス
「アソシエイション イグゼクス」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■KOF投稿
「KOFッ子キングダム」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 エボリューション
「バチャっ子インフィニティ エボリューション」
vf4@arcadiamagazine.com

■ソウルキャリバーII
「聖★キャリっ子学院」
sc2@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（1色/4色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いて下さい。封筒にも書くコーナー名を書いていただけると助かります。それぞれの注意事項は以下の通り。

☆作品についての注意
・基本的に未発表の作品であること。
・なるべく、ハガキサイズからA4までの大きさに収めて下さい。
・作品をHPなどで発表する場合は、投稿から545日以上間隔を空けて頂けると助かります。

☆CG作品制作の注意
・RGBモードで作成したイラストは、うまく印刷できないため、あらかじめCMYKで作成することをお薦めします。
・モノクロイラストは、グレースケール・モノクロ二階調、どちらでも問題ありません。
・縦横の比率は、なるべくハガキに合わせて下さい。
（推奨サイズ：592×874ピクセル。または350dpiで7×5cm）

☆CG作品投稿の注意
・保存形式はJPG（.jpg）、BMP、PICT（.pict/.pct）、TIFF（.tif/.tiff）、MAG、フォトショップ形式（.psd）のいずれかでお願いします。（JPGのクオリティは75～95%）
・eメール投稿の場合、圧縮後のサイズが3Mが上限です。
・圧縮にはLHA（lzh）、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)を使用して下さい。自己解凍型はなるべく避けてください。
・3Mを超えるは、郵送で送って下さい。その場合、JPG以外の非圧縮のファイル形式がお薦めです。

☆E-mail送信時の注意
・E-mailには、「画像データファイル」と、「住所、氏名、メールアドレス、HPアドレス、ペンネーム、及びコメントなどを書いたテキストファイル」を添付して下さい。
・圧縮の際には、「画像データファイル」と「テキストファイル」を同一の書庫内に入れて圧縮するようにして下さい。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
12月号（No.31／10月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

1月号（No.32　11/30発売号）への投稿締め切りは……
10月18日(金)必着

2月号（No.33　12/30発売号）への投稿締め切りは……
11月19日(火)必着

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：「ぜひとも映画化してほしいアーケードゲームは？」

●「ストライダー飛竜」なんて映画化されててもおかしくないくらいに思うね。後は「ゲイングランド」。フロアごとの出会いと別れ……人柱になりつつも皆を脱出させる自己犠牲・滅びの美学に泣けそう。製作はデイル・アン・ハードもしくはJ・ブラッカイマーあたりのハリウッド大作志向でお願いしたい。（綾渡）

●シューティングを元ネタにすれば、意外と何でもSF系の映画が成立しそう。「レイフォース」とか「バトルガレッガ」は渋めで良くない？　「CATS & DOGS」みたいなバカ映画風に「バチャメチャファイターズ」とか。ま、元ネタにあんまり囚われず、映画として楽しめるものが観たいなぁ、と無難にまとめてみる。（[illegible]）

●ゲームの映画化、しかもその成功が続いているようで、時代も変わったものだと「GAME KING ～高橋名人対毛利名人～」をリアルタイムで見た自分は思うわけですが、では、どのゲームを映画化してほしいかといえば、ズバリ「ダライアス」ですかね。りん・たろう×森本晃司路線で、息苦しくお願いします。（杉田）

●アニメ映画にしてほしい作品なら「ギルティギア」でしょうか。結城信輝or貞本義行氏キャラクターデザイン、美術が小林七郎氏、川尻善昭or岡村天斎監督、制作マッドハウスで相当イケた感じになると思うんですけど。脚本を大川七瀬さんがやるなら、りんたろう監督でも良いかも。どうすかサミーさん、マジで。（マッスル北裏）

●スコッホ！　最近下パンのヒット確認精度が落ちてきたタキョです。てかゲームはゲームで十分楽しいので、特に映画にしていただかなくとも……。むしろ、「ドラゴンズ レア」の全映像が見たい！　マジで！　あ、でも映画版「鉄拳」の配役は気になるかも！　かもかも！　カモシカ！（パチンコ野郎itakyo）

●何やら「鉄拳」が映画化されるそうですが、もしその時代設定が「鉄拳4」であるのなら、ぜひカズヤ役をタモさんにやってほしいかも。グラサンかけた2Pカラーで。後は何だろうな～？　ん～、「ストリートファイター ザ ムービー」をさらに映画化……って、意味が分からな過ぎですね。（やっぱり「EVO」にハマり中　マシン）

●アーケードゲームが原作の映画といえば、やはり「ストリートファイター」が印象的。実写映画を元にして、逆に実写取り込みでゲーム化されちゃったんだから驚きです。実写化が決まってる「鉄拳」も、『リアルバトル オン フィルム』化したら面白いかも!?　あ、マードック役はもちろんサップでお願いします。（河野）

●やっぱり映画化するならシューティングゲームがイイ。「R-TYPE」とかダライアスシリーズやレイシリーズetc.。ストーリーがどうなるか超楽しみだし、CGをフルに活かしたメカや戦闘シーンは考えるだけで……最高！　「大江戸ファイト」や「DOA」、カプコンのVS.シリーズも見てみたい。（999回空ジャンプしたい　&ぅ）

●格ゲーはどれでも映画にしやすいよね。「VF」とか「KOF」とか。「マッドマックス」の荒廃した世界を描写したジョージ・ミラー監督が「GGXX」を撮るのも面白そう。アントニオ・バンデラスのソルって配役だと、汗クサ過ぎかな？　余談だが「バイオハザード」のポール・アンダーソンは「モーコン」の監督だったりする。（まこっぴち）

●え～、今年の夏は（今年の夏もですが）女の子の水着が見られなかったこともあり「ビーチスパイカーズ」あたりを映画化してほしいですな。高い空！　青い海！　小麦色に焼けた肌、光る汗。そして水着！　え～、そんな映画が出来たら、日がな映画館に入り浸るということで一つ、ひがみの言葉とさせていただきます。（おじゃ）

●ぜひ見てみたいと思う映画は、「斑鳩」。ゲーム画面もド綺麗だけどフルCGで、映画として作り上げたらちょっとスゴイなぁ。ジョン・ウー監督の「メタスラ」っていうのも見てみたい。銃火器アリ、格闘アリでかなり熱そう。意表をついて音ゲーとか。タイトルはもちろん「beatmania THE MOVIE（仮）」。（あっくん）

●「斑鳩」映画化希望。もちろん濃厚な世界観を語るのもいいけど、それよりも僕が見てみたいのは、「超絶プレイを主人公（＝自機）視点で見るとどうなるか」ってところ。って、映画とは違うような気もするけど、せっかくゲームを映画化するんならそのまんまじゃつまんない。（最後までガラヤカ出なかった黒鉄）

●私はカプコン大好きッ子なので、「魔界村」を実写映画化してほしいかなあ、などと。主演俳優はヒゲ必須です。もっさりと。あと注目すべき点としては、3Dで描かれるモンスターとか美しいエフェクトとかではなく、「どうやって骨になるか」の表現ただ一点。イカンか。（シベリアに更迭されるロシア人鎌倉）

●やっぱり、「VF4 EVO」ですね。僕が中学生のころ、「ストⅡ」が映画化されて楽しみにして見たのですが中身が……。そこで、バーチャに格ゲー映画の代表になってもらいたい。もちろんジャッキーにはCGで蘇る李小龍で、舞にはCGで老けさせた成龍ですよ。この対決、死ぬ前に見たい!!（すなっちブルタル）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　松本秀樹
■編集長　綾渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／安藤慶祐／高橋誠／小沢正／飯塚晃司／高瀬勝之／鎌倉大輔／砂田秀幸
■編集協力（五十音順）　アストロ／伊勢猫／H.L／MVP／OYZ／カイゼルちくわ／かっちん／キャサ夫／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／京城／ケンちゃん／COSPA／C・LAN／Joe／庄司卓／鈴木智隆（TZW-ART？）／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／垂れ乳厳竜／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／バチ／ハメコ。／福田サクテル／仏のウルフ／三重県の山本さん／ももやん／ラオウ／RED
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／山田由紀子（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　株式会社ヘッドルーム／藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／一日郎／閃屋／G＝ヒコロウ／toi8／凪良／なりたゆみ／ポポしじみ／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木孝道
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋嘉／中村宣忠

月刊アルカディア 11月号 [No.030]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.030

第3巻 第11号 通巻第30号　平成14年11月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-11

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答え下さい。プレゼントの商品と番号は202ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくて構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書き下さい。
はがきの裏面A1とA2の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使い下さい。なお、切手は不要です。

【アルカディア 11月号 [No.30]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～70の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～70の番号の中から選んでください。

1 表紙：ビートマニアⅡDX 8th style
2 目次
3 闘劇 SUPER BATTLE OPERA
4 カプコン ファイティング オールスターズ
5 アミューズメントマシンショー最新機種速報
6 ザ・キング・オブ・ファイターズ　2002
7 KOFっ子KINGDOM
8 バーチャストライカー2002
9 バトルギア3
10 ビートマニアⅡDX 8th style
11 ギターフリークス 8thMIX
12 ドラムマニア 7thMIX
13 ビート・レイジングⅡDXスペシャル
14 ブランニューアップデイツ
15 ゲームセンターマップ
16 アルカディアデータベース
17 魂を籠める者
18 ポチッとにゃ～
19 ワールドサッカーウイニングイレブン アーケードゲームスタイル
20 バーチャファイター4 エボリューション
21 パチャっ子 インフィニティ
22 麻雀格闘倶楽部 全国オンライン対戦Ver.
23 ソウルキャリバーⅡ
24 テクニクビート
25 スタートリゴン
26 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2001-2002
27 出撃！戦国革命
28 ギルティギア イグゼクス ザ ミッドナイトカーニバル
29 メタルスラッグ4
30 ロングランゲームズブースター
31 斑鳩
32 怒首領蜂大往生
33 ジャンク新聞
34 オールドゲームミュージアム
35 懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
36 ルックバック！　アーケードゲーム
37 アーケーダー・ネオ
38 ハードウェアミュージアム
39 全国ゲーセンイベント準備会
40 ジョイスティックトゥルーパーズ
41 ポップンミュージック8
42 ポップンな関係スペシャル ライブリポート
43 EVOLUTION 2002 リポート
44 宇宙大作戦チョコベーダー コンタクト
45 クルクルフード（仮）
46 メダル「始めてみよう」物語
47 プライズワンダーランド
48 ダーツ始めてみよう物語
49 立体貴族
50 GGXX アソシエーションイグゼクス
51 コスプレ・プレイスタイル
52 飛び出せ！ゲル・ドルバ
53 筐体百景
54 アルカディア フロンティアーズ
55 愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ
56 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
57 設定資料集：ポチッとにゃ～
58 そんなんアリカ
59 ゲームメーカー・ナウ!!
60 デジタル・ディスク・アーカイヴ
61 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
62 猛者通信ぼベソ
63 アルカデ チャット倶楽部
64 パンドラキャラット改
65 アルカディアクーポン
66 ハイスコア全国集計
67 プレゼント
68 次号予告・募集記事
69 エディトリアルデパートメントガゼット
70 ポスター：ソウルキャリバーⅡ

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

【お詫びと訂正】

アルカディア10月号におきまして、以下の誤りがありました。

●115ページ「怒首領蜂大往生」のスコアトライアル結果発表におきまして、14位のSOLID-KEN氏の到達面数が2-5になっていましたが、正しくは2-3です。氏の順位は34位となり、15位から34位だった方の順位は一つずつ繰り上げになります。

関係者各位、並びに読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
（1冊650円×年間12冊＝7,800円）＋（80円【送料】×年間12冊＝960円）＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック（THE KING OF FIGHTERS 2001／バーチャファイター4／鉄拳4／ギルティギア イグゼクス）も通信販売で扱ってます。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問合せいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.30 アンケートハガキ

P.204にある、アンケートの質問を元に記入してください。

A1. おもしろかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

A2. つまらなかった記事のタイトルとその理由を教えてください(一つ～最大六つまでOK)

番号		番号		理由
番号		番号		
番号		番号		

Q3.表紙の感想をお願いします。

A3.

Q4.付録ポスターの感想やポスター化を希望するゲームタイトルを教えて下さい。

A4.

感 想	
要 望	

Q5.ゲームセンター内で愛飲している飲み物を教えて下さい。

A5.

Q6.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A6.〔　　　〕ページ〔　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　〕都道府県　P.N〔　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

郵 便 は が き

50円切手を貼ってください

154-8528

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.030
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年 齢	性 別	血液型
氏 名		歳	男・女	型
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました!

料金受取人払
世田谷局承認
149
差出有効期間
平成16年3月
27日まで
(郵便切手不用)

郵 便 は が き

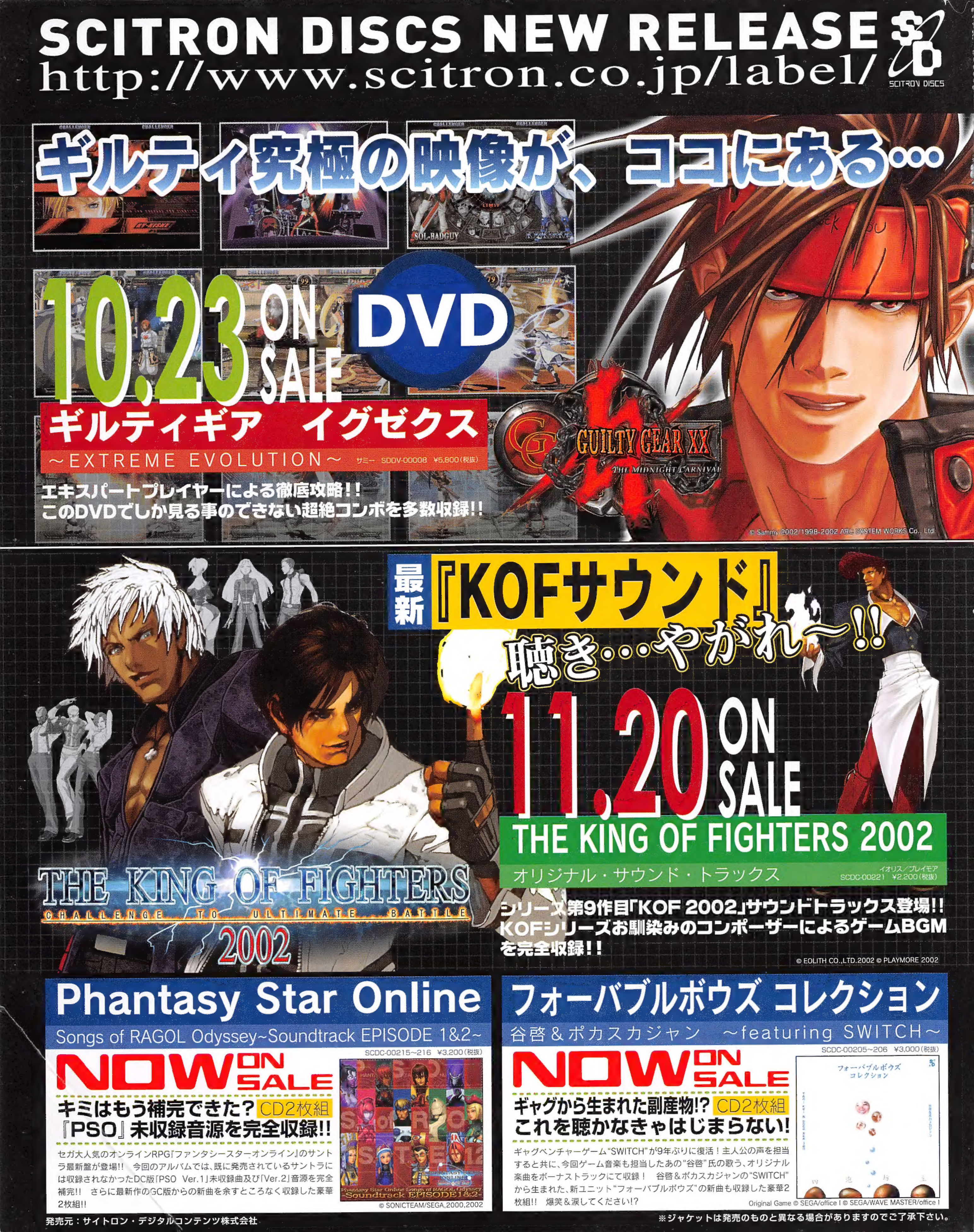
154-8736

149

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.030 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A7.職業
氏 名		歳	男・女	
生年月日	19 年 月 日	電話 ( )		
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか?	□はい □いいえ			

Q8.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A8.[ ]
Q9.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えて下さい。
A9.[ ]
Q10.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか? 一つだけお答え下さい。
A10.[□書店で見て □ファミ通の広告を見て □知人からの紹介 □その他( )]
Q11.いつも読んでいる雑誌を教えて下さい(複数回答可)。
A11.[ ]


SCITRON DISCS NEW RELEASE
http://www.scitron.co.jp/label/
SCITRON DISCS
ギルティ究極の映像が、ココにある…
10.23 ON SALE
DVD
ギルティギア　イグゼクス
〜EXTREME EVOLUTION〜
サミー　SDDV-00008　¥5,800（税抜）
エキスパートプレイヤーによる徹底攻略！！
このDVDでしか見る事のできない超絶コンボを多数収録！！
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
© Sammy 2002/1998-2002 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.
最新
『KOFサウンド』
聴き…やがれ〜!!
11.20 ON SALE
THE KING OF FIGHTERS 2002
オリジナル・サウンド・トラックス
イオリス／プレイモア
SCDC-00221　¥2,200（税抜）
THE KING OF FIGHTERS
CHALLENGE TO ULTIMATE BATTLE
2002
シリーズ第9作目「KOF 2002」サウンドトラックス登場!!
KOFシリーズお馴染みのコンポーザーによるゲームBGMを完全収録!!
© EOLITH CO.,LTD.2002 © PLAYMORE 2002
Phantasy Star Online
Songs of RAGOL Odyssey~Soundtrack EPISODE 1&2~
SCDC-00215~216　¥3,200（税抜）
NOW ON SALE
キミはもう補完できた? CD2枚組
『PSO』未収録音源を完全収録!!
セガ大人気のオンラインRPG『ファンタシースターオンライン』のサントラ最新盤が登場!!　今回のアルバムでは、既に発売されているサントラには収録されなかったDC版「PSO Ver.1」未収録曲及び「Ver.2」音源を完全補完!!　さらに最新作のGC版からの新曲を余すところなく収録した豪華2枚組!!
Phantasy Star Online Songs of RAGOL Odyssey
-Soundtrack EPISODE1&2-
© SONICTEAM/SEGA,2000,2002
フォーバブルボウズ コレクション
谷啓＆ポカスカジャン　〜featuring SWITCH〜
SCDC-00205~206　¥3,000（税抜）
NOW ON SALE
ギャグから生まれた副産物!? CD2枚組
これを聴かなきゃはじまらない!
ギャグベンチャーゲーム"SWITCH"が9年ぶりに復活！主人公の声を担当すると共に、今回ゲーム音楽も担当したあの"谷啓"氏の歌う、オリジナル楽曲をボーナストラックにて収録！　谷啓＆ポカスカジャンの"SWITCH"から生まれた、新ユニット"フォーバブルボウズ"の新曲も収録した豪華2枚組!!　爆笑＆涙してください!?
フォーバブルボウズ
コレクション
Original Game © SEGA/office I © SEGA/WAVE MASTER/office I
発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ株式会社
※ジャケットは発売のものと異なる場合がありますのでご了承下さい。



ARCADIA 月刊アルカディア COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE No.030
平成14年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻 第11号 通巻第30号
発行人／浜村弘一 編集人／松本秀幸 発行所／株式会社エンターブレイン
●定価650円 本体619円
雑誌11547-11 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547110653